
Nouvelle formule
Gen4
PC CD-Rom
N°158 • SEPTEMBRE 2002 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET
Exclusif
Robin des Bois
Reportage sur un futur hit
Avec ce numéro
2 CD-Rom offerts !
Doom III
Les dernières révélations
La Communauté de l'anneau PC
Son créateur raconte
Medieval Total War
Stratégie pure
Hitman 2 : Plongée dans l'univers d'un tueur
TESTS : Neverwinter Nights, Warcraft 3, Geoff Crammond's Grand Prix 4, Divine Divinity, Aliens vs Predator 2 : Primal Hunt, Crazy Taxi, Fourmiz Extreme Racing, Flashpoint : Resistance, King of the Road, Fly to Hawaii et Industry Giants 2
PREVIEWS : Icewind Dale 2, Arx Fatalis, The Thing, Gladiators, FourFourTwo, Cossacks : Back to War, Stronghold Crusader
L 19338 - 158 - F: 5,95 €

MOBILISATION GENERALE

DEBARQUEMENT PREVU : FIN AOUT 2002



Le Hit mondial de la stratégie temps réel est de retour. Avec Sudden Strike 2 prenez part aux plus terribles batailles de la seconde guerre mondiale. Toutes les unités ayant participé activement au conflit sont fidèlement reproduites et s'affrontent sous vos ordres en Europe, en Afrique et désormais dans le pacifique avec l'entrée en guerre de la redoutable armée japonaise. Un champ de bataille gigantesque en solo comme en multijoueurs, où vos talents de stratège et de combattant seront mis à rude épreuve.

Sudden Strike est de retour, une excellente nouvelle pour tous ceux qui aiment les grands jeux de stratégie temps réel.

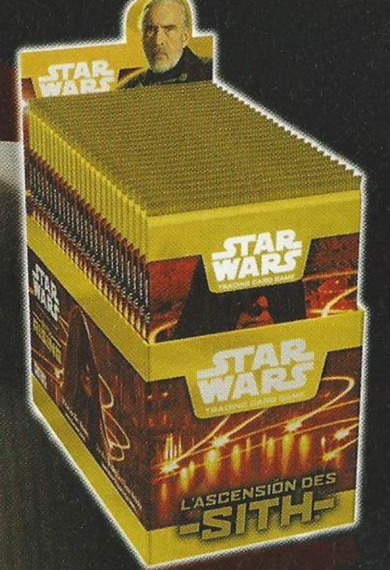


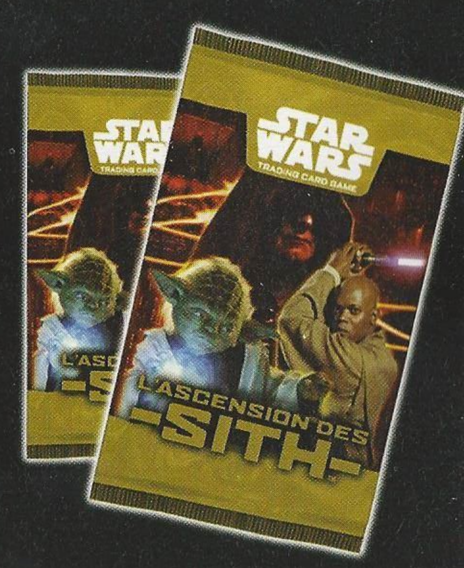


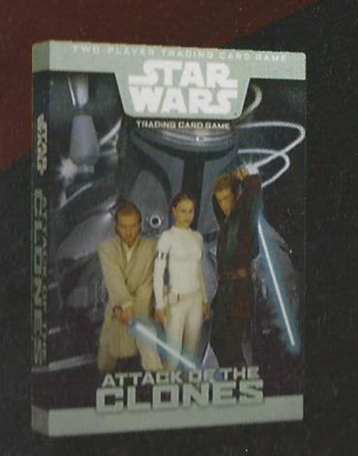


GOUTEZ AU CÔTÉ OBSCUR DE LA FORCE

L'ASCENSION DES -SITH-™









Wizards OF THE COAST



Cooli.
Rédacteur en chef adjoint.

Feu d'artifice !

Cette fin d'année s'annonce explosive. Après une première salve de hits cet été - on pense évidemment à Warcraft 3 ou Grand Prix 4 - Septembre devient le mois de sortie de quelques "retardataires" du même calibre (Neverwinter Nights, Mafia...). Une étape de préparation également où apparaissent les premières versions jouables de ce qui occupera nos disques durs cet hiver. La taille de notre rubrique *preview* en témoigne. Ce ne sera pas la seule chose que vous remarquerez dans ce numéro. Notre nouvelle formule fait ses débuts. Plus visuelle et dynamique,
si elle s'affinera au fil du temps, vous aurez déjà une bonne idée de ce que sera *Gen4* à l'avenir. Un magazine moderne, bien dans sa peau, aussi sexy qu'informatif. Nous ne le réalisons pas chaque mois pour flatter nos *ego*, mais pour vous, uniquement pour vous. C'est en ce sens que cette mouture à été conçue. Et si, dans votre esprit, *Gen4* était "le magazine qui se met à la place des joueurs", notre objectif serait atteint. A vous de juger et...
au mois prochain !



COMPUTEC-MEDIA France
46, rue TROYON
92310 SEVRES
Tel : 01.46.90.20.16
Fax : 01.46.90.20.50
Site Internet : www.gen4pc.com

DIRECTION
Président Directeur Général
Sébastien SAUVAGEOT
Directrice des Rédactions
Florence LAGARDE
Secrétaire Général
Mahamadou CAMARA

REDACTION
Rédacteur en chef adjoint
Bruno Cardot, dit Cooli
Chefs de rubrique
Xavier Allard (Léo de Urlevan)
Loïc Claveau (Muad)
Rédacteur
Jérome Firon (Hardware)
Ont participé à ce numéro :
Arnaud Cueff, Emmanuel Delune (Prodigy), Gary Laporte, Olivier Lehmann (Ciné, DVD), Khéridine Mabrouk, Nicolas Rietsch (Mustang)
Premier secrétaire de rédaction
Sébastien HATTON
Correctrice
Sophie LAMOTTE
Webmaster
Stéphane MOREAU

MAQUETTE
Conception graphique et direction artistique
Christophe GOUJU pour MCE

INFOGRAPHISTE
Ana GALVAO

PUBLICITÉ
Directeur de la publicité
Claude BENOUAICH (2278)
Chef de publicité
Nicolas DUBOIS (2283)
Assistante commerciale
Aurélie MORERE (2233)

FABRICATION
Jean-Louis TOULOUSE

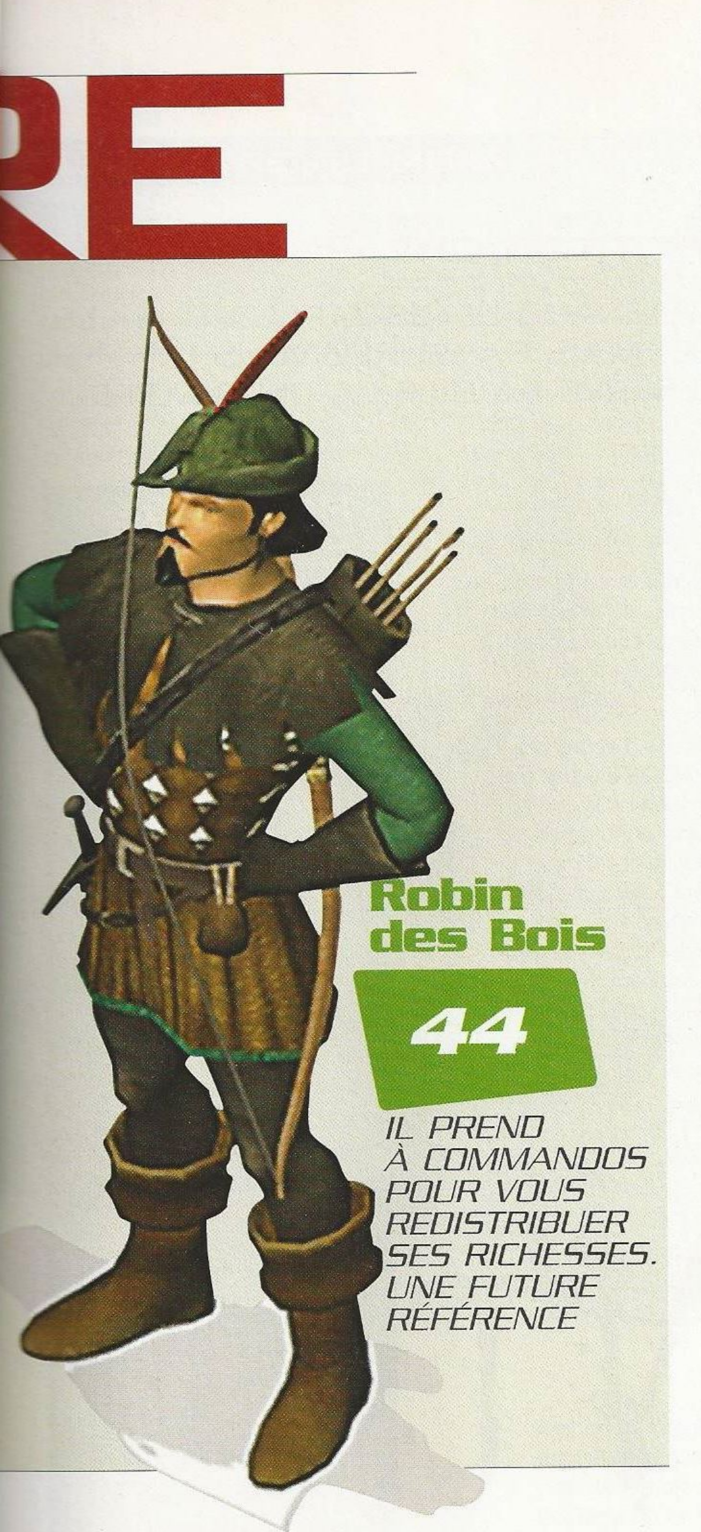
DIFFUSION ET ABONNEMENTS
Responsable diffusion, abonnements
Delphine BAROUH (2091)
Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 40 €
DOM-TOM et étranger : 70 €
Service abonnement et anciens numéros
46, rue Troyon - 92310 Sèvres

Gen4 PC est édité par Computec-Media France, société anonyme au capital de 8 575 258 €
Principaux actionnaires :
– Communications professionnelles SA
– Computec-Media AG
Siège : 46, rue Troyon 92300 Sèvres

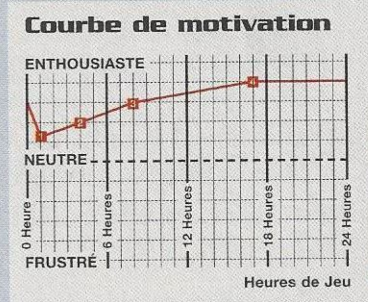
Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088 – Dépôt légal
1er trimestre 2002

Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo


SOMMAI
10
Activate
ESCALE À DUBLIN AVEC LA PRÉSENTATION DES FUTURS HITS. ET L'UN D'ENTRE EUX S'APPELLE... DOOM 3
Neverwinter Nights
72
IL EST BEAU ! IL SERA BIENTÔT LÀ. ON L'ÉCHANGERAIT (PRESQUE) CONTRE DEUX BALDUR'S.
Warcraft 3
58
Hitman 2
96
LE TUEUR SE PRÉPARE. ASTIQUEZ VOS GUNS, CAR ÇA VA DÉMÉNAGER !
DIFFICILE DE BOUCLER AVEC UN JEU COMME ÇA À LA RÉDAC' !



LES TESTS, MODE D'EMPLOI



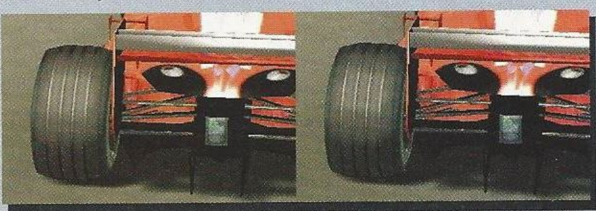
On peut apprécier un jeu dès le début ou au bout de quelques heures. Cette courbe résume notre état de satisfaction dans la durée.

Ces images sont saisies au fil de nos évolutions. Contents ou pas contents.

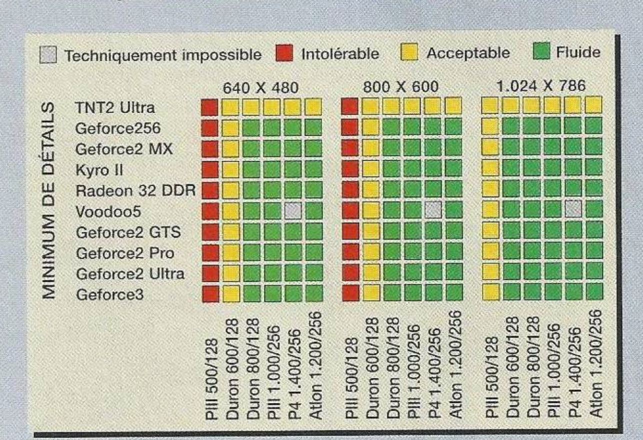


On se perd dans les menus. Quelle honte !

Rendu, réalisation

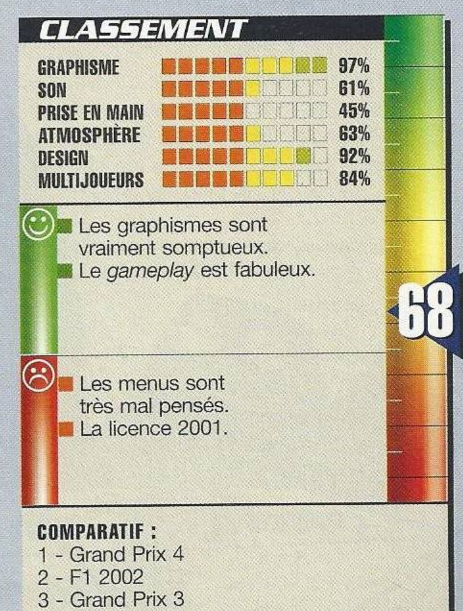


Pour les gros tests, nous comparons les jeux avec un minimum et un maximum de détails. Comme les configurations diffèrent, nous essayons de vous donner le meilleur rapport beauté/fluidité.



Nous avons aussi listé les cartes les plus populaires et, en fonction des processeurs, nous vous donnons les résultats de l'affichage avec les détails poussés à fond ou réduits au minimum.

Chaque jeu testé se voit remettre une note. C'est un peu plus complet que par le passé. Nous attribuons six nouvelles notes qui affineront votre choix avant l'achat d'un jeu en fonction de vos préférences. Pour être plus précis, nous détaillons aussi les points forts et les points faibles du jeu. Et puis, il y a le comparatif. Quelle place a le jeu par rapport aux titres du même genre ?





Rentrée des crasses

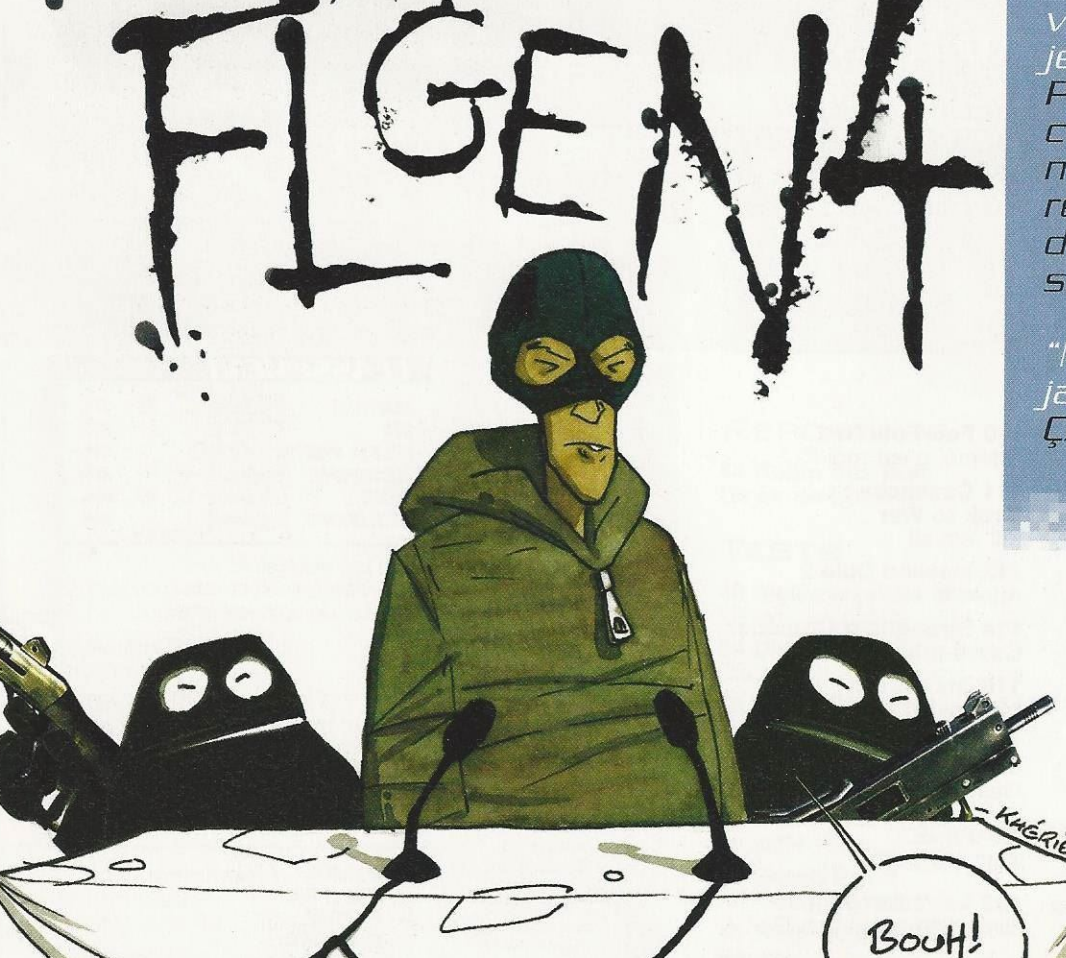
S'IL Y A QUELQUE CHOSE QUE LE TEIGNARD DÉTESTE PLUS QUE LES VACANCES, C'EST BIEN LA RENTRÉE. MAIS RASSUREZ-VOUS ! C'EST À VOUS, LECTEURS, QU'IL RÉSERVE SA BILE LA PLUS NOIRE.

L'été meurtrier

Mon cher Teignard,
Au risque de t'agacer, j'écris juste pour te dire que je suis heureux : je viens de décrocher mon bac, mes parents viennent, comme promis, de m'acheter un Athlon 1800XP/GeForce 4, je suis en vacances avec des potes du côté d'Ajaccio et je n'ai rien à faire, si ce n'est glander sur la plage en lisant le Gen4 de Juillet-Août. Et toi, tout va comme tu veux ?

Léo-la-classe

Ma foi, ça va plutôt pas mal. Certes, ton bonheur écœurant et ton insupportable suffisance ont quelque peu troublé ma quiétude, mais le simple fait de me rappeler que ton beau PC sera une poubelle dans deux ans m'a réconforté. Pour ma part, j'ai profité de mes vacances pour suivre un stage d'incendie de paillote qui m'a ragaillardi. A cette occasion, je me suis fait pas mal d'amis appartenant au FLNC et ils ont été très intéressés d'apprendre qu'un membre du RAID se baladait sur les plages corses un *Gen4* à la main. Dans le cas improbable où tu serais encore en mesure de lire ces lignes, je tenais à t'expliquer l'origine de ce petit point rouge qui errait sur le mur et a tenté, sans succès apparemment, de se "*locker*" entre tes deux yeux. Ayant survécu, tu as bien mérité que je te souhaite une bonne rentrée scolaire.



MORCEAUX CHOISIS

"Je n'ai pas de musique dans Jedi Knight 2 : Jedi Outcast." Appelle la hotline de Lucas Art ! Ils t'apprendront à la chanter.

"Pourquoi ne testez-vous pas de jeux PS2 ?" Parce que, curieusement, ils refusent de tourner sur PC.

"Ne redis jamais ça !" ÇA !

LA LETTRE DU MOIS

Deux en un, c'est mieux

Un numéro double pour deux mois avec deux CD, c'est mieux qu'un numéro simple pour un mois avec un CD. Mais c'est tout de même moins bien qu'un numéro double pour un mois et toujours avec deux CD. A propos, quand passe-t-on au DVD ?

Einstein Kid

Mesdames, mesdemoiselles, messieurs, j'ai l'immense honneur de vous présenter Albert junior, qui décroche le titre tant envié de plus grand malade du mois. Les délibérations n'ont pas été longues. La finesse mathématique du raisonnement et la grâce stylistique de la lettre ont d'emblée fait forte impression. Et puis, étant seul membre du jury, je n'ai pas mis bien longtemps à me convaincre d'en faire notre lauréat mensuel. Génie dont la seule élocution suffirait à comprendre pourquoi la vache qui rit rit, Einstein Kid applique la théorie de la relativité à *Gen4* et à ses CD. Il fallait y penser ! Récompensons cette audace scientifique en faisant le point sur la question ! Oui, *Gen4* repasse à deux CD pour vous offrir non seulement plus de démos, plus de patches et plus de goodies, mais aussi pour doubler la charge de travail de Jérôme qui, tel un fonctionnaire syndiqué, se contentait de travailler seize heures par jour au mépris de tout esprit d'entreprise. En revanche, le DVD n'est pas à l'ordre du jour même si plusieurs solutions pourraient être explorées. Pour ma part, je doublerais bien les doses de Guronzan administrées à Jérôme. En couplant ce traitement à une électrothérapie agressive, on devrait pouvoir ramener son besoin de sommeil à cinq heures hebdomadaires. Le problème, c'est que ça entraînerait une augmentation du montant de notre facture EDF et que ça ferait un trou dans le budget de la rédaction. Peut-être serait-il plus judicieux de s'attacher tes services ? En investissant l'argent de ton prix Nobel de physique dans quelques graveurs DVD, tu pourrais nous fournir la bagatelle de 100 000 galettes par mois... A titre gracieux bien entendu ! Je te laisse réfléchir à ma proposition et attends ta réponse avec impatience.

DANS LES COULISSES DE LA FABRICATION DES CD DE GEN 4

POM !

Le silence des éditeurs

Bonjour !
J'aimerais savoir si vous avez des nouvelles de Fahrenheit, le prochain jeu de David Cage, et d'Outcast 2. Etant donné que personne n'en parle, je me demande si les projets sont toujours d'actualité... Les jeux d'aventure/action de cette qualité ne courent pas les rues et le silence des éditeurs commence à être aussi angoissant que celui des agneaux.

Omikromaniak

Alors, tu as des petites angoisses parce qu'on ne parle pas des jeux que tu préfères... Dans ces circonstances, je ne peux résister à la tentation de te répondre que ces deux titres sont annulés, au risque de provoquer chez toi un ulcère. Ah non ! Il est possible qu'ils sortent sur la Xbox 8, dont la sortie est prévue en 2016. Malheureusement pour ton ulcère, mais fort heureusement pour nous, il se trouve que Fahrenheit et Outcast 2 sont toujours à l'ordre du jour, même si l'avenir de ce dernier est désormais incertain. En effet, Appeal a suspendu le développement d'Outcast : The Lost Paradise, sous le prétexte obscur de "nouvelles opportunités de développement". On peut donc parier sur un gros retard de son arrivée sur le marché, initialement annoncée pour la fin de l'année. En ce qui concerne Fahrenheit, les choses sont bien plus simples puisque les petites fourmis de Quantic Dream continuent de s'activer et le jeu est sur le point de trouver un éditeur. Quant à la date de sortie, on parle de 2003. Autant dire que tu peux continuer de jouer au Démineur, dont aucune suite n'est encore en projet. Je le précise pour t'éviter de gâcher un timbre.

LE DÉSESPOIR ROMANTIQUE DU JOUEUR



EVENEMENT

Activate

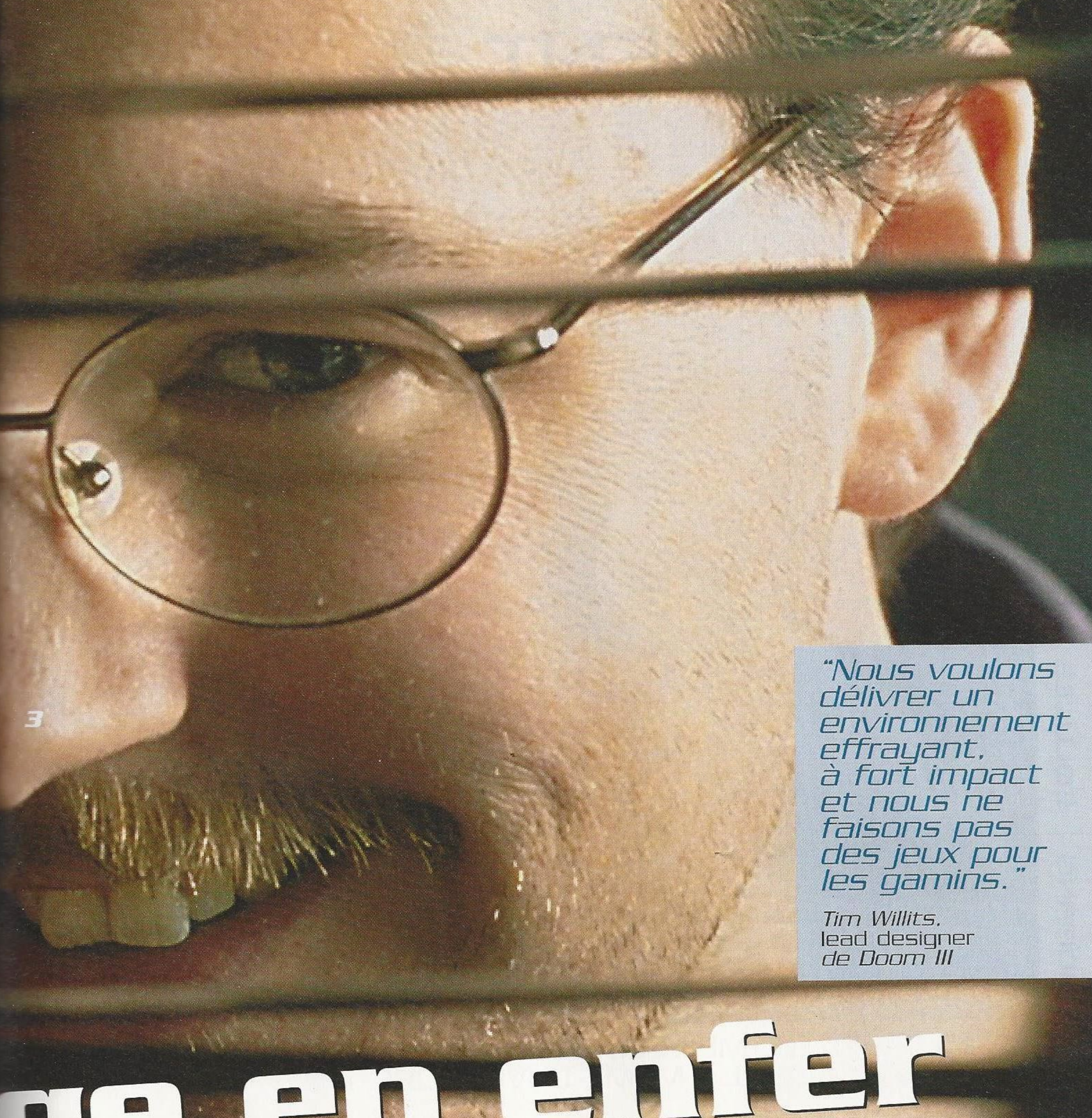
Chaque année, Activision, éditeur toujours en progression, fête sa réussite. L'occasion de présenter dans un cadre châleureux ses prochains jeux. A Dublin, lieu choisi, la présence des gens d'id Software justifiait amplement une escapade irlandaise.

Horreur, malheur ! Les zombies ne sont pas effrayants ? Attendez de les voir bouger dans la pénombre de votre chambre... sur un écran.

L'histoire. Celle de Doom III se situe avant celle des premiers Doom. Les colons ne se doutent pas des horreurs à venir.

Voya

LA DERNIÈRE VERSION DE DOOM III NOUS ATTENDAIT. DEUX MINUTES PLUS TARD, L'ANGOISSE REPRENAIT...



> "Nous voulons délivrer un environnement effrayant, à fort impact et nous ne faisons pas des jeux pour les gamins."
>
> *Tim Willits, lead designer de Doom III*

ge en enfer

D'emblée, Tim Willits et Todd Hollenshead, les deux monstres d'id Software, ont voulu clarifier les choses en parlant de leur machine de démonstration. Il s'agissait ici d'un Pentium IV 2,2 Ghz équipé d'une GeForce 4. Les rumeurs qui veulent que Doom III ne tourne pas sur les machines d'aujourd'hui semble balayées. Evidemment, John Carmack travaillant toujours à la pointe de la technologie, on peut imaginer que seule la prochaine génération de cartes 3D exploitera toutes les options graphiques. En attendant, cela sera accessible, tant mieux ! Autre mise au point : le jeu sera axé sur l'immersion. Retrouver le furieux *gameplay* de Doom n'est pas le but. Il devrait être plus lent, mais bien plus terrorisant. Le moteur serait finalisé à 85 %. Element important : Tim Willits n'a pas pu ou voulu nous dire si la célèbre tronçonneuse ferait son retour. On sait juste que le BFG sera implémenté. Côté monstres, rien de bien nouveau. Selon Todd, on retrouvera quelques inédits. Autre confirmation : l'équipe s'attache essentiellement au solo et surtout à l'environnement. Il y aura bien un mode multijoueurs mais il risque d'être réduit à sa plus simple expression. D'accord, mais quand ?

En garde ! C'est la mode dans Star Trek, les Borgs seront vos principaux ennemis. Attention à ne pas se faire assimiler !

Star Trek : Elite Force 2

LA SUITE DU MEILLEUR JEU BASÉ SUR LA SÉRIE AURA T-ELLE LA MÊME ENVERGURE ?

Développé par Ritual Entertainment, ce Star Trek : Elite Force II reprend les ingrédients qui ont fait le succès du premier volet. Succès plutôt critique dirons nous car les jeux basés sur la série, comme ici en l'occurrence The Next Generation, ne sont pas très bien accueillis en France. A force que les éditeurs aient souvent donnés dans la licence à la va vite, les bons jeux comme le furent Elite Force, mais surtout son add-on, en payent le prix. Dommage. Surtout qu'Elite Force a été considéré par beaucoup comme "le meilleur jeu Star Trek existant". L'engouement est tout autre outre-Atlantique. Architecturé autour d'un moteur de Quake III revisité, nous retrouverons l'équipage de l'Enterprise face aux plus grands ennemis de la fédération : les Romulans, Klingons et autres Borgs. Le tout avec quelques races aliens inédites. La présentation est plutôt convaincante. Ritual s'est attaché au réalisme. Si le mot paraît galvaudé pour une œuvre de science fiction, c'était pourtant le but : retranscrire fidèlement toutes les fonctionnalités de l'équipement à la disposition des amis de Picard. Le degré immersif est bien là. Autre bonne nouvelle : les *deathmatches* déclinaison Star Trek – les "*holomatches*" - sont de retour. L'équipe ayant eu la judicieuse idée de garder tout ce que le précédent add-on avait apporté comme innovations.

Pour conclure, notons la présence d'armes



Oh, le vilain ! Le Borg, méchant à usage multiple

Deux joyeuses surprises !

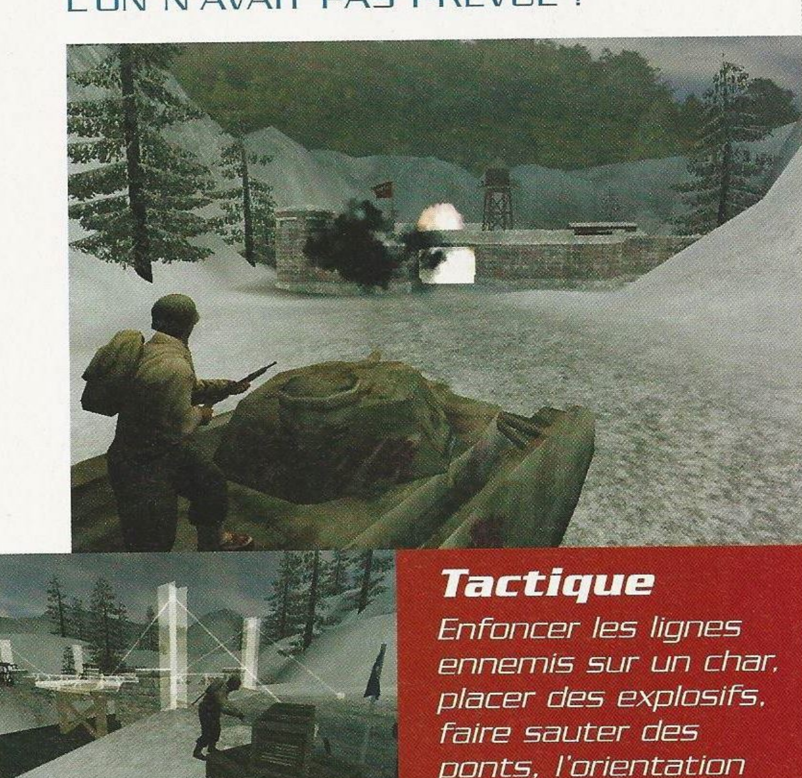
Si Doom III était la star incontesté de cet Activate, deux autres déclinaisons de quake-like étaient aussi présentés. De la qualité et de la diversité avec la suite d'Elite Force et le, tout aussi attendu, ancien add-on de Wolfenstein.

Penser ou agir... Moins philosophique que la série, les représentants de la Fédération devront abuser du *phaser* dans le jeu.

Communication. L'un des points fort de l'univers de Star Trek : entrer en contact avec des races exotiques.

Enemy Territory

WOLFENSTEIN EST DE RETOUR, MAIS SOUS UNE FORME QUE L'ON N'AVAIT PAS PRÉVUE !



Innovation. L'ingénieur est une des deux nouvelles classes de personnages disponibles dans le jeu.

Tactique

Enfoncer les lignes ennemis sur un char, placer des explosifs, faire sauter des ponts, l'orientation jeu en équipe d'Enemy Territory ouvre d'autres perspectives au déjà excellent mode multi de RTCW.

L'add-on attendu pour Return To Castle Wolfenstein est devenu un jeu en lui-même. On ne le regrettera pas ! Le jeu en équipe devient le ciment fondateur avec des ajouts de poids... Deux nouvelles classes d'abord : espion et ingénieur. Le tout sur fond d'une campagne divisée en missions. Où ce *stand-alone* se révèle particulièrement alléchant, c'est dans la synchronisation et le type d'objectifs à remplir. Pour nous assister, l'équipe de développement a rajouté une carte de commandement permettant de voir en temps réel l'évolution de tous vos partenaires, chacun pouvant définir son propre rôle. Dans la version de démonstration, il fallait d'empêcher les troupes allemandes de s'approvisionner en faisant exploser un dépôt. Et bien évidemment, de le protéger dans l'autre camp. L'ingénieur se devait de faire sauter un pont pour éviter le passage des blindés. Si la version présentée ne semblait guère avancée, c'était déjà bien palpitant. Et quand on sait que le mode multijoueurs est un des points forts de Return To Castle Wolfenstein, il y a vraiment de quoi être impatient. Vous ne trouvez pas ?

EVENEMENT

RAINBOW SIX : RAVEN SHIELD



Le SWAT, comme

CHEZ UBI SOFT, NOUS AVONS RENCONTRÉ DEUX MIKE : MCCOY,

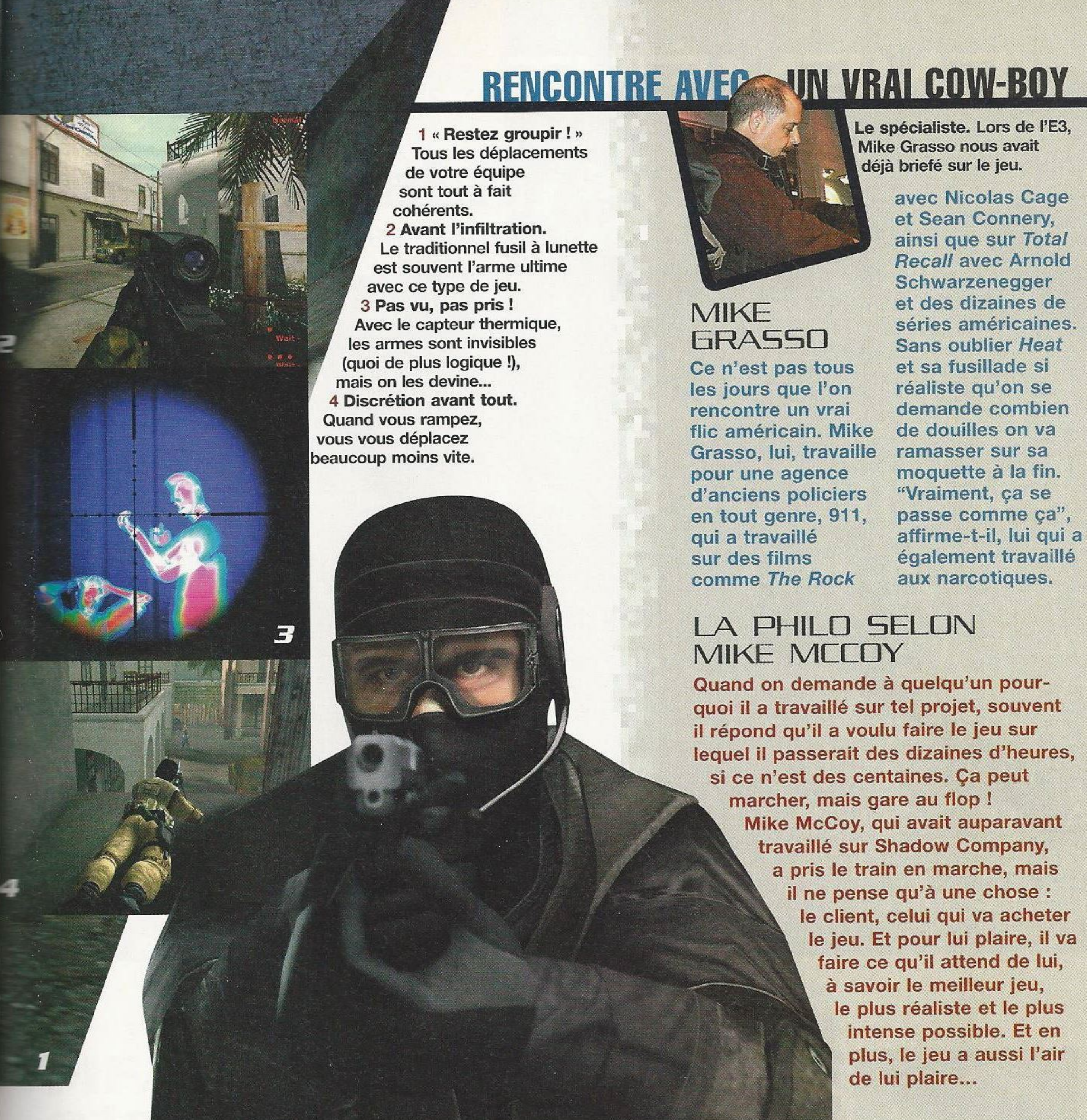
L'histoire des jeux vidéo regorgent de scénarios mettant en scène des gentils et des méchants, des chevaliers au cœur pur et des jedis passés du côté obscur de la force, des hommes épris de justice et des "bad boys" prêts à faire sauter un immeuble, une ville, voire, dans certains cas, le monde... Sorti il y a quelques années déjà, Rainbow Six a été l'un des premiers succès de la lutte anti-terroriste virtuelle.

Pour le cinéma comme pour les jeux, les *blockbusters* se contentent rarement d'un seul opus et donnent souvent naissance à des suites, au plus grand bonheur de ceux qui sont restés scotchés à leur petit écran pendant d'innombrables heures lors de sa sortie. Surtout lorsque la suite égale ou bien surclasse l'original, ce qui n'est malheureusement pas toujours le cas.

Le dernier né des Rainbow Six, Raven Shield, fait le bonheur de Mike McCoy, son géniteur, designer de ce troisième opus. Les missions de cet épisode sont, il faut l'avouer, très scénarisées. D'abord, vous vous opposerez à un gang de terroristes à Londres. Mais au fil du temps, vous vous rendrez compte que tout ceci cache en fait un complot d'une tout autre envergure, où il est notamment question d'une énorme machination liée à des armes biologiques.

Enfilez votre gilet pare-balles estampillé SWAT (Special Weapon And Tactic) et vérifiez que vos armes ne se sont pas

DEUX JEUX EN UN : LE SOLO EST SCÉNARISÉ ET LE MULTI TOTALEMENT ANARCHIQUE...



1 « Restez groupir ! » Tous les déplacements de votre équipe sont tout à fait cohérents.
2 Avant l'infiltration. Le traditionnel fusil à lunette est souvent l'arme ultime avec ce type de jeu.
3 Pas vu, pas pris ! Avec le capteur thermique, les armes sont invisibles (quoi de plus logique !), mais on les devine...
4 Discrétion avant tout. Quand vous rampez, vous vous déplacez beaucoup moins vite.

Le spécialiste. Lors de l'E3, Mike Grasso nous avait déjà briefé sur le jeu.

MIKE GRASSO

Ce n'est pas tous les jours que l'on rencontre un vrai flic américain. Mike Grasso, lui, travaille pour une agence d'anciens policiers en tout genre, 911, qui a travaillé sur des films comme *The Rock* avec Nicolas Cage et Sean Connery, ainsi que sur *Total Recall* avec Arnold Schwarzenegger et des dizaines de séries américaines. Sans oublier *Heat* et sa fusillade si réaliste qu'on se demande combien de douilles on va ramasser sur sa moquette à la fin. "Vraiment, ça se passe comme ça", affirme-t-il, lui qui a également travaillé aux narcotiques.

LA PHILO SELON MIKE MCCOY

Quand on demande à quelqu'un pourquoi il a travaillé sur tel projet, souvent il répond qu'il a voulu faire le jeu sur lequel il passerait des dizaines d'heures, si ce n'est des centaines. Ça peut marcher, mais gare au flop ! Mike McCoy, qui avait auparavant travaillé sur Shadow Company, a pris le train en marche, mais il ne pense qu'à une chose : le client, celui qui va acheter le jeu. Et pour lui plaire, il va faire ce qu'il attend de lui, à savoir le meilleur jeu, le plus réaliste et le plus intense possible. Et en plus, le jeu a aussi l'air de lui plaire...

si vous y étiez !

DESIGNER DE RAVEN SHIELD, ET GRASSO, UN ANCIEN FLIC

enrayées ! Vous en aurez bien besoin une fois terminé le traditionnel briefing durant lequel on vous explique, en général, que des terroristes sont dans un immeuble et que vous aurez pour mission de les mettre hors d'état de nuire. Les plans de l'endroit serviront à l'infiltration.

Raven Shield écrase la concurrence sur le plan graphique. Et l'apparition dans votre besace d'un nouveau gadget – un capteur thermique permettant de localiser les ennemis à travers un mur – vous ravira sûrement. L'effet est saisissant, mais c'est surtout très pratique.

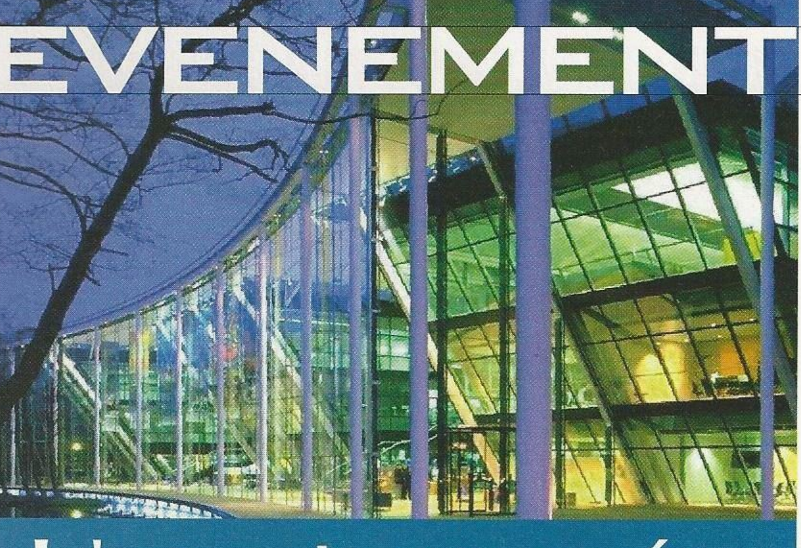
Un très bon équilibre entre le réalisme et le *gameplay* : voilà ce qu'ont trouvé les deux Mike. Des petites concessions (dans la réalité, par exemple, les forces de l'ordre n'utilisent pas de capteur thermique) font que ce titre pouvant paraître classique, surtout pour celui qui connaît déjà Rainbow Six, est bourré de bonnes idées. Habituellement, dans un jeu, la porte est soit ouverte, soit fermée. Pas ici ! Avant d'entrer dans une pièce, on peut, à l'aide de la molette de la souris, l'ouvrir progressivement... et balancer un petit *flashbang* pour aveugler l'ennemi.

Le moteur utilisé est celui d'Unreal. Et ça, c'est une autre bonne nouvelle car bientôt, des centaines de nouvelles cartes – créées par les *gamers* – feront leur apparition, augmentant ainsi considérablement la durée de vie du jeu.

Le mode multijoueurs est lui totalement différent, beaucoup plus proche du très libre Counter-Strike que du sérieux Rainbow Six. On choisit le matériel et c'est parti ! Bref, on a deux jeux pour le prix d'un : la campagne, scénarisée, et le multijoueur, anarchique. Et l'un comme l'autre, on les attend avec impatience... Un grand merci aux deux Mike !

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Red Storm
SORTIE : novembre 2002
SITE INTERNET : www.raven-shield.com



Une journée chez EA

À UNE HEURE DE LONDRES, DANS SES LOCAUX, ELECTRONIC ARTS ACCUEILLAIT TOUTE LA PRESSE EUROPÉENNE POUR UNE PRÉSENTATION DE SES PROCHAINS TITRES.

James Bon

LE SÉDUISANT AGENT SECRET

L'agent secret le plus connu de la planète fera son apparition sur PC. On retrouvera tous les ingrédients qui ont fait le succès de la série de Ian Fleming : gadgets du labo de Q, bombes anatomiques (souvenez-vous de Denise Richards, physicienne nucléaire en short, un grand moment), de l'action dans divers endroits du globe (Autriche, Japon, Pacifique-Sud...) et le vilain de service, ici Rafael Drake. S'il s'agit clairement d'une adaptation console, Gearbox Software, en charge du développement, a prévu un contenu original pour nous. De nouveaux niveaux, mais surtout un mode multijoueurs. La présentation était d'ailleurs axée autour de ce mode, avec pour champ de bataille une carte de Fort Knox. La version, en l'état, ne semblait pas très stable et graphiquement bien en dessous d'un Soldier Of Fortune 2. Reste que la série a déjà fait ses preuves sur consoles et il faudra surtout attendre le mode solo, véritable cœur du jeu, pour se forger une opinion. Arrivée prévue pour la fin de l'année.

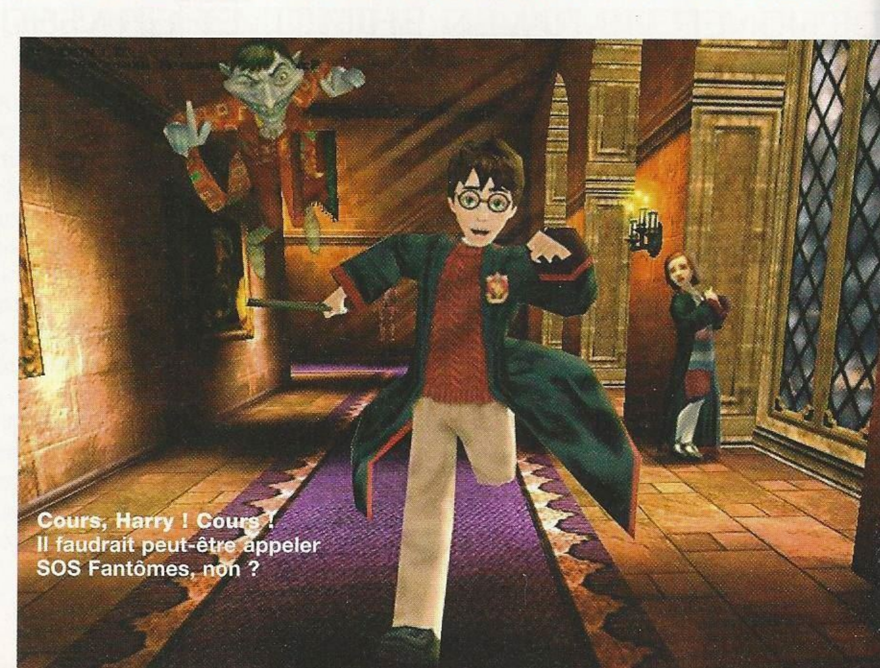




Harry Potter et la chambre des secrets

LE MAGICIEN AUX LUNETTES RONDES REAPPARAÎT SUR VOS ÉCRANS D'UN COUP DE BAGUETTE MAGIQUE

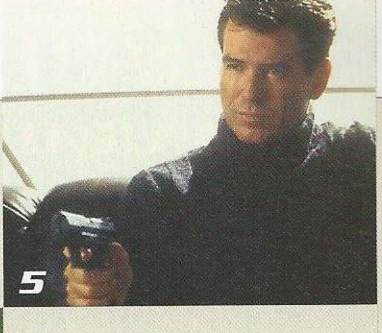
Pour l'adaptation de ce chapitre, nous retrouverons un jeu de plateformes qui, bien que de facture classique, n'en est pas pour autant monotone. Comme l'indique le titre, la progression au sein des niveaux est marquée par de multiples énigmes, comme des puzzles assez simples qu'il s'agira de débloquer au plus vite à l'aide du panel de sorts dont dispose Harry. Le tout s'annonce vraiment sympa, bien construit, avec plein de bonnes idées. Comme quoi un jeu grand public peut aussi être de qualité. Et, s'il ne remplacera pas un Counter dans les soirées réseaux, ce n'est pas l'objectif – d'ailleurs, il n'y a pas d'option multijoueurs –, force est de constater que le *game design* est excellent.

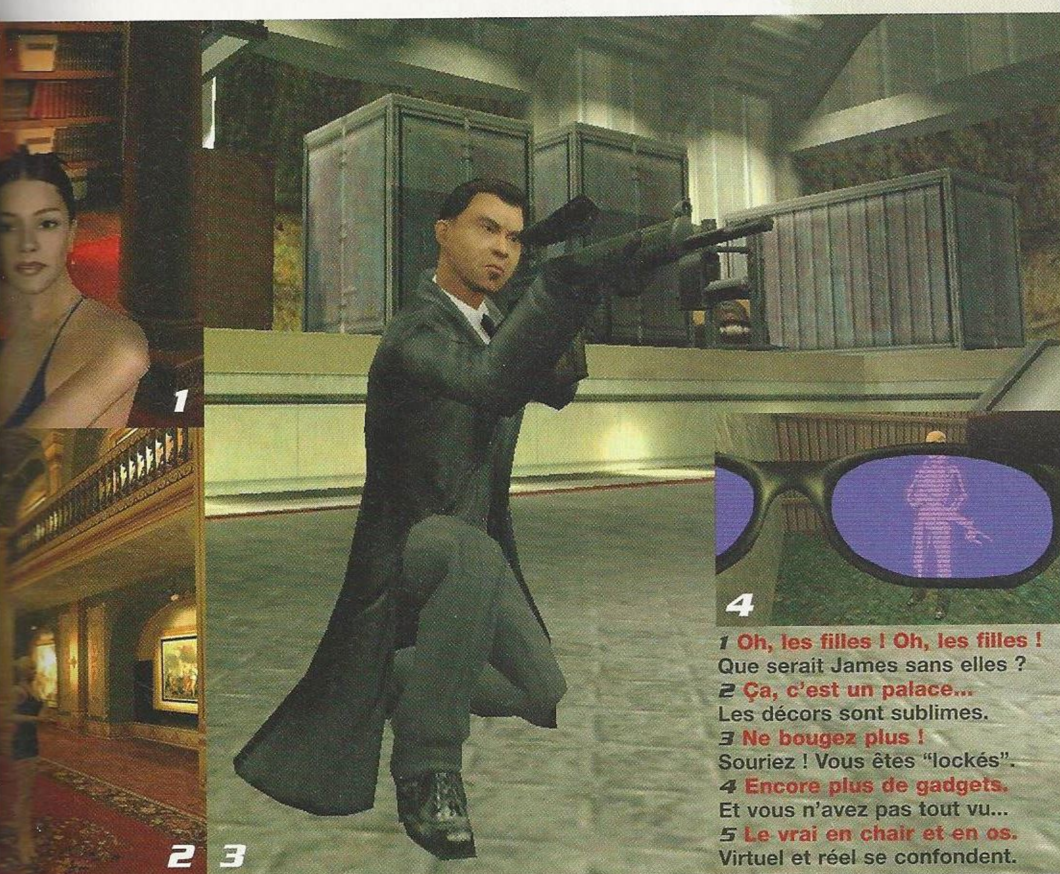


Cours, Harry ! Cours ! Il faudrait peut-être appeler SOS Fantômes, non ?

007 : Nightfire

VA BIENTÔT DÉBARQUER SUR PC





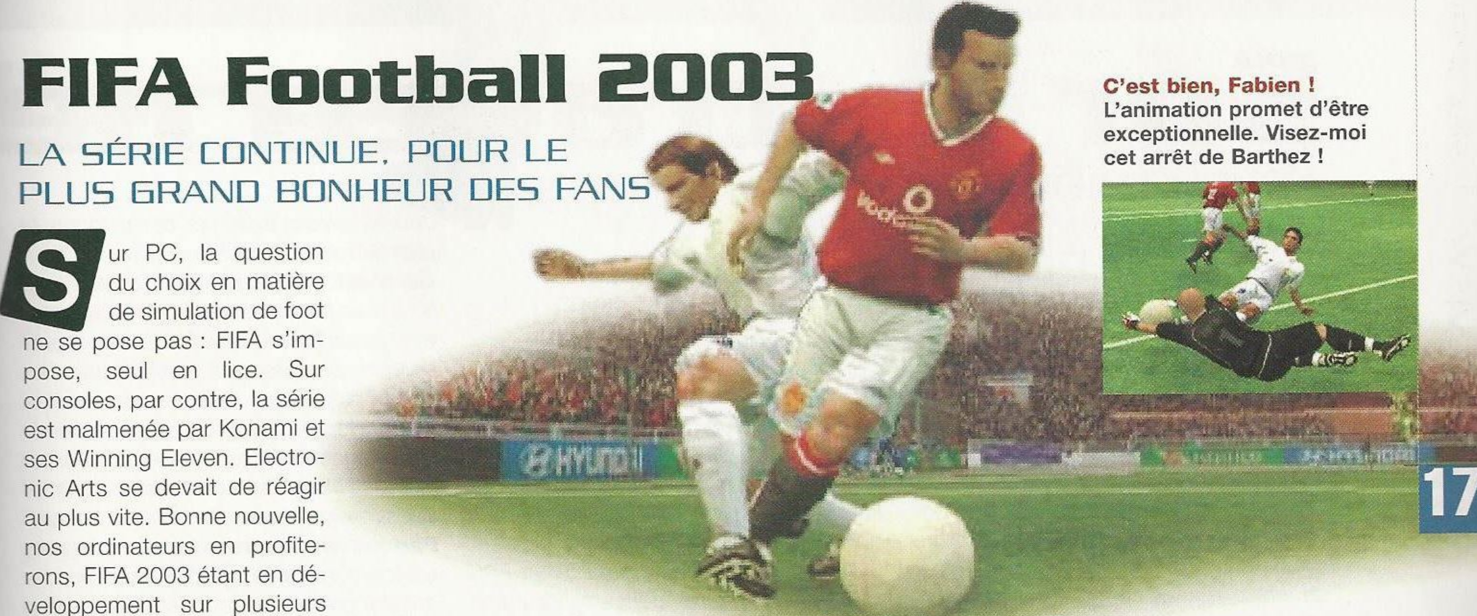
1 Oh, les filles ! Oh, les filles ! Que serait James sans elles ?
2 Ça, c'est un palace... Les décors sont sublimes.
3 Ne bougez plus ! Souriez ! Vous êtes "lockés".
4 Encore plus de gadgets. Et vous n'avez pas tout vu...
5 Le vrai en chair et en os. Virtuel et réel se confondent.

Prochain rôle : virtuel !

Vedette du 20e et prochain film James Bond, Die Another Day, Pierce Brosnan a signé au mois de juillet dernier un accord avec Electronic Arts pour également incarner l'agent secret de sa Majesté dans Nightfire. Les photos laissent paraître une modélisation concluante.

FIFA Football 2003

LA SÉRIE CONTINUE, POUR LE PLUS GRAND BONHEUR DES FANS



C'est bien, Fabien ! L'animation promet d'être exceptionnelle. Visez-moi cet arrêt de Barthez !

Sur PC, la question du choix en matière de simulation de foot ne se pose pas : FIFA s'impose, seul en lice. Sur consoles, par contre, la série est malmenée par Konami et ses Winning Eleven. Electronic Arts se devait de réagir au plus vite. Bonne nouvelle, nos ordinateurs en profiteront, FIFA 2003 étant en développement sur plusieurs plateformes. Cette mouture, prévue pour la fin de l'année, s'appuie donc sur un nouveau moteur. Les améliorations sont notables : la balle ne reste plus « collée » aux pieds des joueurs mais possède sa propre inertie. Il est désormais possible d'utiliser les espaces pour lancer un avant-centre ou bien faire des déviations. L'accent a également été mis sur les coups de pieds arrêtés avec des coups francs très techniques cette fois. La seule version présentée étant PS2, il est donc difficile de parler d'autre chose que de l'orientation générale du *gameplay*. Reste à imaginer le tout en beaucoup plus beau. En attendant qu'on vous en reparle, bien sûr !

EVENEMENT

HANNIBAL



1. Chacun à sa place.
Dans son premier flash-back, Hannibal ne s'est pas encore évadé. Et pour être franc, nombreux sont ceux que ça ne dérangeait pas...
2. Don't shoot me !
Certains individus ne sont pas des agresseurs potentiels. Alors,

Sur la trace de

ARXEL TRIBE DÉVELOPPE LE TITRE HANNIBAL, TIRÉ DU ROMAN ET DU FILM ÉPONYMES. SUR FOND DE DUEL PSYCHOLOGIQUE, CE JEU D'ACTION SORT DES SENTIERS BATTUS ! RENCONTRE AVEC MARC BAUMANN, LE CHEF DE PROJET

Le personnage mythique de Thomas Harris va prendre forme dans un jeu vidéo. Les bureaux de chez Arxel Tribe ont l'air confortables, mais on nous conduit jusqu'au sous-sol, dans une toute petite pièce, finalement assez similaire à la cellule d'Hannibal Lecter dans *Le Silence des Agneaux*. Installés, l'occasion est vraiment trop belle de cuisiner Marc Baumann, chef de projet sur le jeu.

Hannibal est un FPA. *"First Person Adventure et non pas Shooter, précise-t-il. En gros, c'est le moteur d'un FPS (Jupiter en l'occurrence) au service d'un jeu où il faut, paradoxalement, assez souvent réfléchir. Il y a souvent deux façons de traiter un problème. La première, la plus évidente, est de rentrer dans le tas. La seconde, cérébrale celle-là, consiste à trouver l'astuce ultime ou la cachette idéale pour vous débarrasser de vos divers ennemis de la façon la plus simple qui soit."*

Ce n'est pas la réalité de Starling. *"C'est en fait un flash-back, révèle-t-il. Il y en a huit en tout dans le jeu. Ils représentent huit époques différentes. La première se situe dans l'hôpital de Baltimore dont est tirée la quasi-totalité de ces images. Ensuite, on se retrouvera à Florence. Les lieux sont effrayants et sales, mais entretiennent bien le stress."*

Parlons-en du stress ! L'agent Starling a bien sûr une jauge de vie à mesure qu'elle prend des coups. Mais elle a aussi un niveau de stress à ne pas dépasser. C'est là que le jeu devient très original et on risque de se retrouver face à un jeu très différent de ce que nous avons vu jusqu'à présent. Quand la pression monte, l'anxiomètre grimpe en flèche. La musique devient stressan-



1

ne tirez pas sur tout ce qui bouge ! Ils pourraient s'avérer être en fait de précieuses sources d'informations.
3. Qu'est-ce que vous avez mangé ? Pour éviter que la réponse éclate au grand jour et s'étale sur le sol, vous ne devez pas avoir l'estomac fragile, face à des décors glauques.

Lecter

te, les ennemis semblent plus agressifs, presque sauvages, et une distorsion de l'environnement apparaît petit à petit. En clair, elle devient folle.
Starling ira-t-elle au bout ? Et surtout jusqu'où ? Marc Baumann et son équipe ne se contentent pas de concevoir un jeu ordinaire. Le background proposé par Harris est tout sauf manichéen. Peut-on entrer dans le délire de Lecter ? Peut-on… y adhérer, succomber à son charme maléfique ? Le jeu vous proposera quatre fins. Et à ce moment-là, vous saurez si vous avez sombré dans sa folie…

Léo de Urlevan

EDITEUR : Arxel Tribe
DÉVELOPPEUR : Arxel Tribe
GENRE : First Person Adventure
SORTIE : 2003
SITE INTERNET : www.arxeltribe.com

4 QUESTIONS A MARC BAUMANN

DANS LA LOGIQUE DU FILM



Le boss. Marc Baumann est le chef de projet du jeu Hannibal.

Comment gérer une licence comme Hannibal ? Pourquoi avoir orienté le jeu vers l'action ? Où est le jeu, où est le film, où est le livre ? Nous avons essayé d'en savoir un peu plus sur le développement de ce jeu qui s'annonce très prometteur.

Gen4 : Pourquoi Hannibal plutôt que Le Silence des agneaux ?
Marc Baumann : Dans le roman et le film Hannibal, l'intrigue est centrée sur le Docteur Lecter lui-même ; il ne partage la vedette avec aucun autre tueur en série. D'autre part, nous préférions traiter le dénouement de ses relations avec l'agent Starling plutôt que leur rencontre. Et puis, dans Hannibal, l'agent Starling n'est plus une étudiante, mais un agent de terrain aguerri à la violence. Bref, une femme d'action ! Et le Docteur Lecter, lui, est en liberté…

Gen4 : Comment vient l'idée d'adapter un film comme Hannibal plutôt qu'un film d'action, plus "naturel" à transposer en jeu vidéo ?
MB : L'agent Starling est une femme d'action doublée d'un tireur d'élite (ndlr : elle a remporté trois fois le championnat de tir inter-services du FBI). Et dans le roman, comme dans le film, Hannibal l'évoque clairement, notamment dans leur première scène. Dès lors, il nous paraissait légitime de développer ce que l'auteur et le réalisateur n'ont fait qu'esquisser : l'existence d'adversaires influents à la tête de réseaux criminels et, par conséquent, de diriger tout naturellement le gameplay vers l'action et l'investigation. La richesse de l'univers de Thomas Harris nous a également permis de concevoir le jeu comme un thriller et de conserver la terreur psychologique dont Lecter est le vecteur.

Gen4 : Une licence aussi mythique pose-t-elle des problèmes ? Quelle est votre marge de manœuvre ?
MB : Le grand problème auquel nous avons fait face fut de rester fidèle à l'esprit de Thomas Harris et aux motivations des personnages principaux, tout en alimentant le scénario de péripéties favorables à un gameplay dynamique et immersif. Notre marge de manœuvre fut donc très faible, mais nous avons ouvert tous les champs d'action et d'événements laissés en jachère par l'auteur. Ainsi, nous avons amplifié la folie de Verger – le milliardaire défiguré par Lecter – au point d'en faire l'initiateur d'épisodes pervers dans le domaine du meurtre organisé.

Gen4 : Peut-on considérer le jeu comme la suite du film ? Un jeu peut-il d'ailleurs devenir la suite d'un film ?
MB : Le jeu est une recomposition logique du film à laquelle nous avons mêlé des éléments extraits du passé des deux personnages principaux. Ceci explique l'apparition en guest star de personnages des deux autres volets de la trilogie. Un jeu pourrait parfaitement donner naissance à la suite d'un film mais cela est plus un problème de politique éditoriale que de création.



1 **Embuscade !** Certaines missions consistent à attaquer les ennemis par surprise en leur tendant des pièges.
2 **Tous pour un...** Comme le film, le jeu vous place à la tête d'une escouade dont la survie est un objectif majeur.
3 **Le Viêt-nam.** Ce n'est pas que des marécages, c'est aussi des temples à explorer.

L'enfer de la guerre

C'EST CHEZ MONTE CRISTO, ÉDITEUR ET DÉVELOPPEUR FRANÇAIS, QUE TAMAS DAUBNER , CHEF DE PROJET CHEZ DIGITAL REALITY, EST VENU NOUS PRÉSENTER PLATOON, UN JEU BASÉ SUR LE FILM

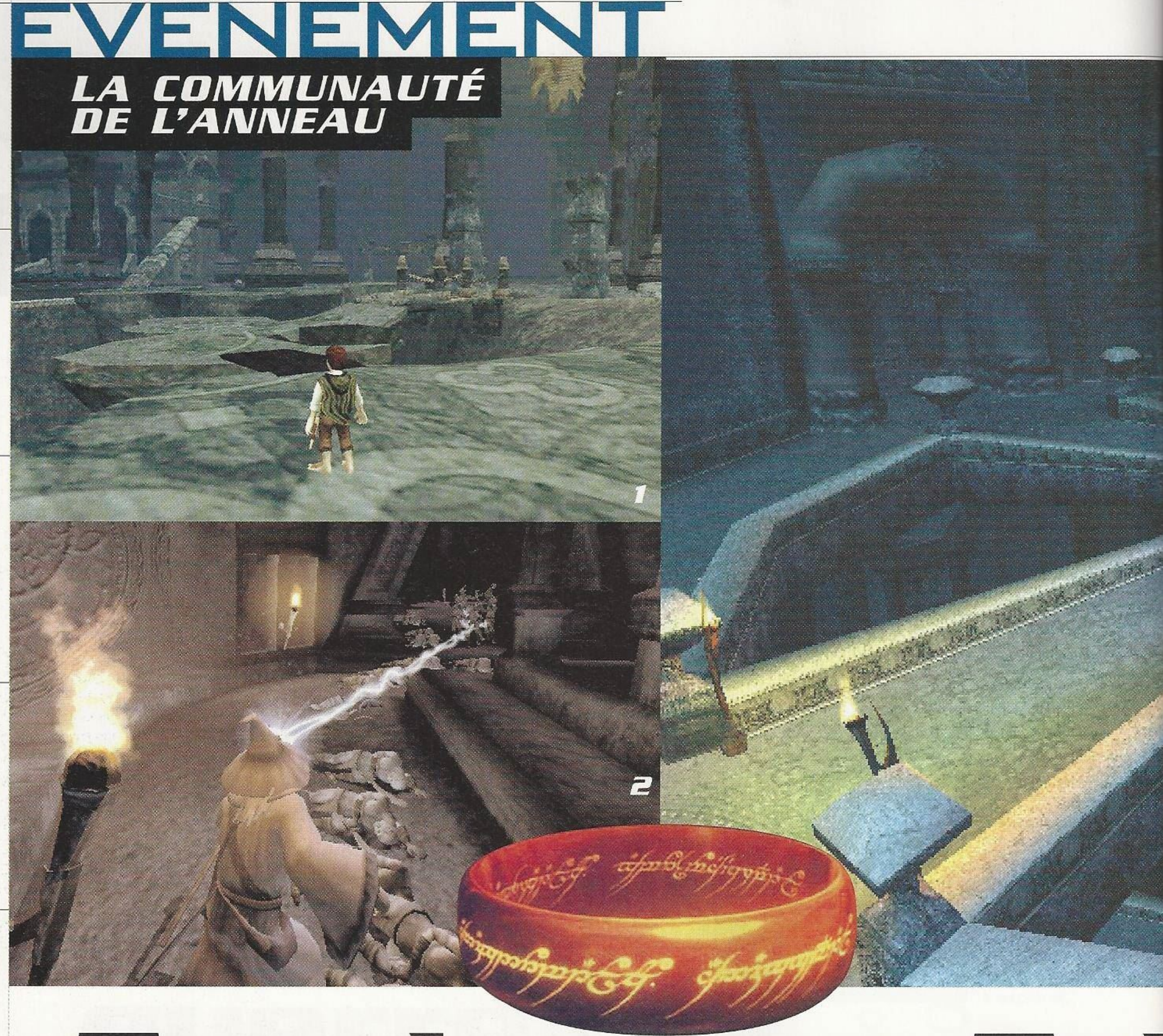
Reprenant à peu de choses près le scénario du film, Platoon vous plonge dans la guerre du Viêt-nam. Dans un tel contexte, quoi de mieux alors qu'un jeu à la Commandos où, à la tête d'une division de soldats, vous devez accomplir un certain nombre de missions (quinze au total).
Platoon se veut réaliste aussi bien du point de vue historique, avec des missions empruntées à la réalité, que du *gameplay*. Un *gameplay* où tous les éléments du décor (excepté les arbres) sont destructibles, où vous ne trouvez pas de bonus contenant armes et munitions, et où lorsque votre personnage tourne le dos à l'ennemi, celui-ci disparaît de votre écran comme par magie…
Les membres de votre escouade, eux aussi, adoptent la même logique : ils emmagasinent de l'expérience et progressent au fil de chaque combat, augmentant ainsi leur efficacité dans un domaine particulier (chef, sniper, explosifs, communications…).
Seul point sensible : ils sont uniques et donc mortels, ce qui signifie que s'ils venaient à mourir, ils seraient remplacés par des nouvelles recrues, inexpérimentées. Autres éléments importants : le terrain et les conditions climatiques qui joueront un rôle sur l'état de vos troupes. L'enfer de la guerre…

Loïc Claveau

EDITEUR : Monte Cristo
DÉVELOPPEUR : Digital Reality
GENRE : Stratégie Tactique
DATE DE SORTIE : novembre 2002
SITE INTERNET : www.montecristogames.com

LES SOLDATS PLACÉS SOUS VOS ORDRES SONT MORTELS. ALORS, PRENEZ-EN SOIN !

LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU



1

2

Totalement Tol

C'EST LA GUERRE ! DANS LES TERRES DU MILIEU ET CHEZ QUI SE PARTAGENT LES LICENCES DES LIVRES ET CELLES

Comment mesurer l'impact de l'imagination prolifique de JRR Tolkien, l'auteur du *Seigneur des Anneaux* ? Sa trilogie, considérée comme la meilleure oeuvre du 20e siècle, a engendré d'innombrables imitations et a pratiquement posé toutes les bases des mondes médiévaux et fantastiques... Vous êtes donc en droit de vous dire que cette imagination est une pierre solide du mur de la littérature.

L'influence du *Seigneur des Anneaux* dans les jeux vidéo a été également énorme : les elfes, les nains, les magiciens et toutes les créatures mystérieuses peuplant les chateaux et les cavernes de nos RPG préférés doivent énormément à cet homme. Face à une telle œuvre, il est étonnant de constater qu'il n'y a jamais vraiment eu un bon jeu tiré de l'univers des terres du Milieu (sauf peut-être le grand classique The Hobbit de Melbourne House sur Spectrum et Amstrad CPC, mais ça ne date pas d'hier). La trilogie de Peter Jackson a créé un nouvel engouement autour de cet univers.

Surreal Software va inverser la tendance avec La Communauté de l'Anneau. Avec une telle licence (basée sur les livres et non sur les films, la nuance est importante), on pourrait facilement imaginer un pur jeu de rôle. L'équipe de développement, basée à Seattle, a pourtant opté pour une vue à la troisième personne, comme dans un Tomb Raider saupoudré de Golden Axe, le hit de Sega. En fait, même si ce genre est extrêmement apprécié des *hardcore gamers*, aucun des titres lui appartenant n'a jamais atteints des chiffres de vente d'un Tomb Raider, plus simple d'accès. Surreal a déjà produit Drakan, un jeu où l'on incarne une sorte de Lara Croft chevauchant un dragon. Le jeu possédait un très bon *gameplay* et c'est sur cette base que l'équipe est partie pour développer La Communauté de l'Anneau.

L'équipe de développement se sent un peu comme Frodon ayant hérité de l'anneau. La licence est en effet très lourde à porter. Mais Alan Patmore, président du



1 Frodon. C'est avec lui que vous ferez vos premiers pas dans les terres du Milieu. Avec ce personnage, vous vivrez une phase d'aventure et d'exploration plus que du combat.

2 Gandalf. Le magicien le plus connu au monde possède des sorts dévastateurs. Il peut en utiliser cinq au total.

3 Respectueux. Tous les lieux sont fidèles au roman de Tolkien. Et on voit bien qu'ils ne ressemblent pas à ceux du film.

4 Ambiance. Le moteur de Surreal permet une vision très lointaine comme le faisait Drakan en son temps. Bien évidemment, le moteur est amélioré depuis Drakan.

kien...

LES EDITEURS DES FILMS.

studio sent que toute son équipe met les bouchées doubles. *"Même si Tolkien a énormément influencé les jeux, aucun d'entre eux n'a su saisir l'esprit Tolkien,* nous déclare-t-il. *Notre défi principal est de coller parfaitement à l'histoire mais nous devons aussi proposer un gameplay intéressant et créatif, orienté vers l'action pour en faire un jeu attractif."*

EVENEMENT

LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU

1

2 3

La communauté de l'anneau suit à la lettre les événements du premier livre mais ce n'est pas une adaptation du film de Peter Jackson (Electronic Arts en développe justement le jeu). Les films reprennent les grands axes des bouquins et génèrent bien entendu une grosse licence PS2. Le studio Surreal se base, lui, sur la licence littéraire. Et, selon Patmore, c'est un énorme avantage car elle permet une vision bien plus proche de l'œuvre. ***"Notre système est axé sur le combat,*** continue Patmore. *Vous pourrez combattre aux côtés des trois personnages les plus intéressants. On commence avec Frodon pour une phase classique de jeu d'aventure et d'exploration."* Lorsque les quatre hobbits se retrouvent à Bree, vous incarnez alors Aragorn. Il utilisera sa célèbre épée, Anduril, et, un arc à la main, il sera aussi performant que dans le roman. Le jeu s'orientera alors vers l'action. Une fois arrivé dans les mines de La Moria, vous pourrez incarnez Gandalf. Il alternera les combats au corps à corps et les attaques magiques à distance. Bien que l'on contrôle tous les personnages de la même façon, chacune des parties du jeu est vraiment très différente des autres. Chaque section apporte une sensation unique. *"Gandalf est mon personnage préféré pour le moment,* nous indique Patmore. *Au niveau de la création, c'était le défi le plus intéressant. Vous avez un personnage qui est d'une puissance folle,*

Donner la vie à un texte...

Transposer tous les personnages de Tolkien dans un jeu vidéo a sans doute été la tâche demandant le plus de rigueur à l'équipe de Surreal. Des dizaines de croquis des membres de la Communauté ou des créatures de Sauron ont ainsi été réalisés (A). Les graphistes 3D ont ensuite créé des squelettes à partir des meilleurs dessins (B). Des modèles "fil de fer" ont ensuite générés des modèles "pleins" (C). Le dernière partie du travail fut ensuite de texturer les facettes du personnage, de la façon la plus fine possible (D). Dans cet exemple, c'est bien entendu Aragorn que nous présentons.

A





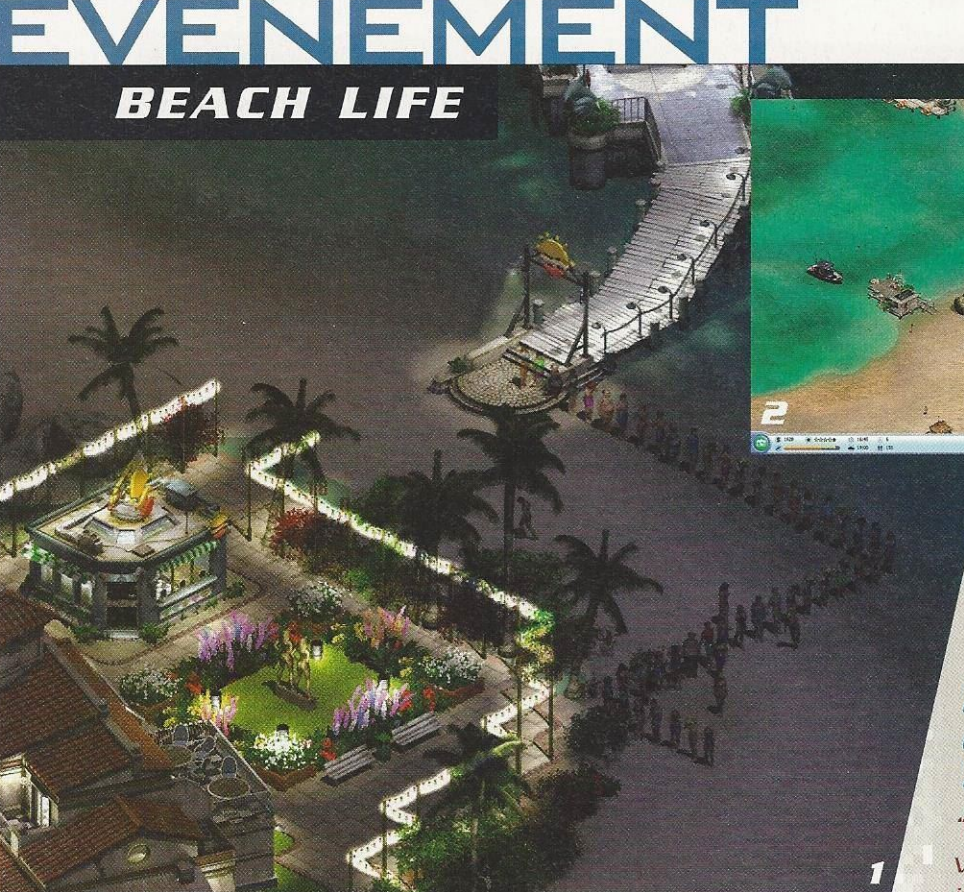
1 Originalité. Les orques sont très différents pour des raisons de licence. Ainsi, ils ne ressembleront pas non plus à ceux du jeu d'Electronic Arts.
2 Petits pas. La foulée de Frodon n'est pas la même que celle de Strider, dit "Grands Pas".
3 La comté. Elle est verdoyante, et aussi rassurante, par opposition à la fin du jeu où tout devient beaucoup plus sombre.
4 Rencontre. Frodon se voit investi d'une mission plus dangereuse qu'il ne peut l'imaginer.
5 Boromir. On aurait pu croire que c'était Aragorn, mais il n'en est rien. Enrolé dans la Communauté au conseil d'Elrond, il n'aura qu'une idée en tête : utiliser l'anneau pour vaincre Sauron. Cela vous posera sans doute des problèmes dans le jeu.

Une visite virtuelle des terres du Milieu

avec des sorts qui détruisent toutes les créatures qu'il approche. C'est presque un Dieu. Après tout, nous sommes en train de faire un jeu et il se doit d'être fun."
Il n'y a pas énormément d'ennemis. *"Il y a seulement quatre types de créatures. Les orques, les uruk-hais, les trolls, les wargs et deux types de boss. D'un autre côté, les combats sont tellement variés que l'on a jamais l'impression de voir la même chose. La cave du troll en est le parfait exemple"*, ajoute Patmore.
Le moteur utilisé est celui de Drakan, peauffiné depuis plusieurs années et Patmore parle de sa grande force. *"Il fait beaucoup de choses que l'on ne voit pas ailleurs, l'affichage de paysages très éloignés par exemple. Vous pouvez donc avoir un environnement magnifique, complexe, parfait pour le monde de Tolkien."*
Bien entendu, la Communauté ne serait pas complète sans un objet magique qui choisit son porteur. *"Ça aurait pu être une source de déséquilibre. L'utilisation de l'anneau pour devenir invisible est sans doute une des parties les plus cools. Mais vous ne pouvez pas l'utiliser et traverser un niveau sans être pénalisé. Nous avons donc créé un potentiomètre de pureté. Plus vous utilisez l'anneau, plus vous en êtes dépendant. Mais vous regagnerez de la pureté à Fondcombe."*
Mettez l'anneau (parfois, il se mettra de lui-même à votre doigt, pour ne pas que l'on oublie sa puissance) et vous verrez des petits effets de flammes tout autour de votre écran qui se transformeront lentement en œil de Sauron. Si vous n'avez plus de pureté, les Nazgûls vous traqueront comme un lapin et vous perdrez sans doute ! Une leçon terrible pour un jeune hobbit potentiel !
Ce titre très attendu sera la seule license Tolkien officielle cette année. Il n'est cependant pas sûr que les amateurs des livres se retrouvent dans ce type de jeu. Néanmoins, Patmore est sûr de son coup. *"Nous recherchons quelque chose de sombre, avec une certaine épaisseur. Frodon ne sera pas Mario, ni Dingo d'ailleurs. Au début du livre, tout est lumineux, il y a du soleil, des vertes prairies... Et au fil des pages, tout devient très sombre en avançant. Ce titre suivra cette optique. Le livre est mature, les thêmes sont matures et nous voulons faire un jeu mature.*
Ce qui différencie vraiment notre jeu des autres, conclut Patmore, *c'est que le rêve est devenu réalité. On peut incarner Frondon, Aragorn, Gandalf... On explore les terres du Milieu. Et ça, c'est vraiment cool pour un joueur !"*

EVENEMENT

BEACH LIFE



1 Discipline. Personne ne double dans cette immense file d'attente... Incroyable, non ?

2 La plage. Il faudra y installer quelques attractions.

Rencontre avec Ian Livingstone

"Les livres dont vous êtes le héros", il en a écrit une bonne quinzaine, seul ou avec Steve Jackson. Deathtrap Dungeon, un jeu sorti il y a environ cinq ans, est même l'adaptation d'un de ses livres. Aujourd'hui, il est creative director chez Eidos. Le fait de passer de l'humidité malsaine des donjons à une plage peuplée de bimbos est assez compréhensible....



Le ciel, le soleil et la mer...

APRÈS LES ZOOS ET LES PARCS D'ATTRACTION, VOUS DEVREZ GÉRER UN CLUB DE VACANCES, ENTRE LA PLAGE ET LES BOÎTES.

Dans la famille des jeux de gestion, je demande celui qui vous permettra de gérer un ersatz du Club Med. Ça se passerait sur une île comme Ibiza où vous pourriez définir les prix de l'entrée en boîte, mettre plus ou moins d'alcool dans la bière... Avec, bien sûr, des conséquences fâcheuses si vous avez vraiment eu la main lourde. Ian Livingstone nous présente son jeu dans un Stade de France transformé en plage pour l'été. L'auteur du Labyrinthe de la Mort ne nous avait pas habitués à ça : les filles en bikini, la plage de sable fin...

Quand on demande à Ian Livingston ce qui démarque Beach Life de n'importe quel autre jeu de ce genre, sa réponse est assez étonnante : il aime voir les gens vivre leur petite vie sur la plage, sans spécialement avoir à gérer des milliers de problèmes à la fois. Beach Life se résumerait-il donc à un rab de vacances pour les joueurs ? Ian Livingstone serait-il un voyeur pervers orienté Real TV ? Le jeu tenterait-il de surfer sur la vague des Sims, le plus grand succès des jeux vidéo ?

Peut-être un peu de tout ça. Mais cette fois-ci, il s'agit d'un vrai jeu de gestion, décomposé en douze missions. Les premières sont simples, car les conditions de départ sont bonnes : climat au beau fixe, installations propres, nourriture acceptable... Dans la dernière mission, tout est réuni pour vous conduire à la faillite : la bouffe est dégueulasse, il pleut des cordes, les installations ne sont pas au point. Le défi est difficile à relever. Mais telle sera votre mission, si vous l'acceptez.

Au cas où vous ne seriez pas encore convaincu, voici l'argument choc : pendant la journée, en attendant que les boîtes ouvrent, vous pouvez organiser des concours... de T-shirts mouillés.

Léo du Urlevan

EDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : Deep Red
GENRE : Gestion
SORTIE : septembre 2002
SITE INTERNET : www.eidos-france.fr



L'ULTIME REFERENCE DES JEUX DE ROLES SORT ENFIN DE L'OMBRE !

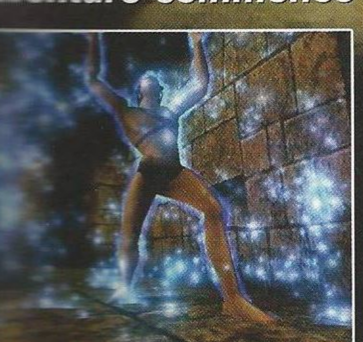
"J'aurai bien du mal à vous cacher mon engouement pour ce titre qui pourrait devenir(...) l'un des jeux français les plus aboutis jusqu'à ce jour, pour ne pas dire l'un des meilleurs."
Joystick mars 2002

"Cocorico ! Un RPG en 3D aussi beau , aussi jouable et dans un univers aussi fouillé, vive la French touch !"
Jeux Vidéo Mag juillet/aout 2002

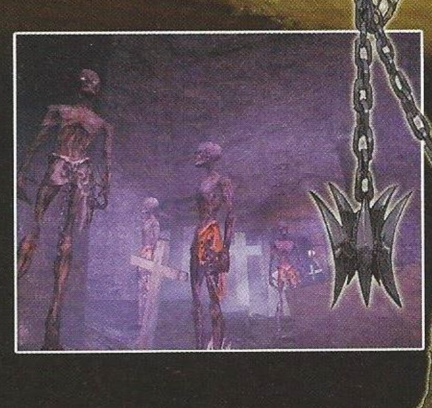
"Un incontournable !"
PC Team mai 2002

"Arx Fatalis aura tout pour devenir une référence du genre, digne en tout points de ses inspirateurs Thief et Ultima Underworld."
Gen4PC mars 2002

L'aventure commence le 18 septembre







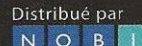




www.arxfatalis-online.com



Distribué par







EVENEMENT

JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH

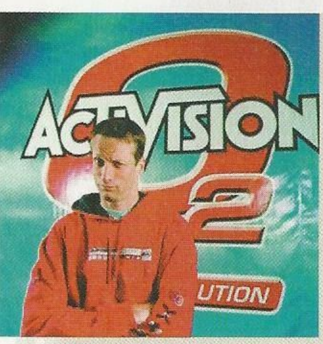
Il est la loi

JUDGE DREDD, LE PLUS CÉLÈBRE PERSONNAGE DE BD ANGLAIS, VA SÉVIR SUR PC

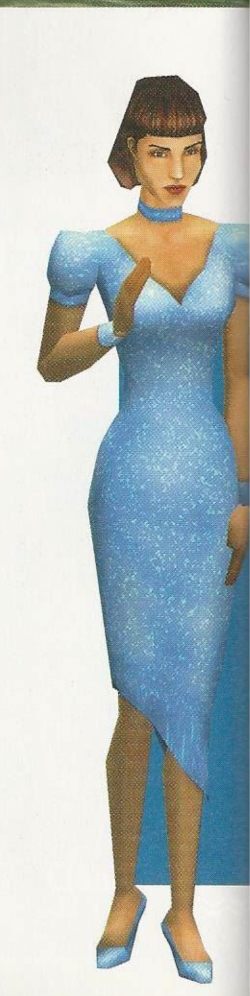
Calendrier bien rempli pour Tony Hawk

LA LICENCE AMÉRICAINE INDÉPENDANTE LA PLUS IMPORTANTE DE 2001 POURSUIT SON *RUN*

Sous contrat avec Activision depuis 1998, Tony Hawk vient de prolonger son partenariat jusqu'en 2015 ! Une bonne affaire puisque la licence des Tony Hawk's Pro Skater a généré un chiffre d'affaires de 500 millions de dollars. Le champion de skateboard – qui est "l'un des athlètes les plus talentueux du monde" selon Robert Kotick, PDG d'Activision – devrait donc revenir très prochainement sur nos PC. Avec un peu de chance, ce sera pour le prochain opus de la série Tony Hawk's Pro Skater 4, annoncé exclusivement sur consoles. Ou pour le 19e du nom en 2015 !



A 34 ans, Tony Hawk, inventeur de dizaines de figures (720, 900, frontside stale fish 540...) et promoteur de Birdhouse, sa marque de planches, semble avoir autant de réussite avec sa deuxième activité préférée : le jeu vidéo.

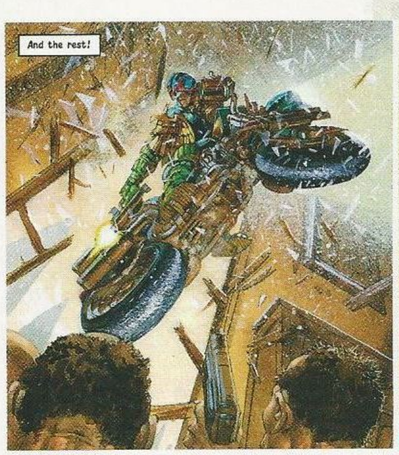


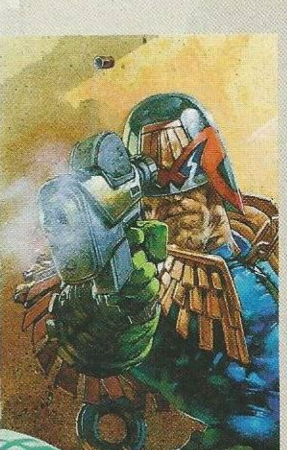
A près le rachat il y a deux ans du magazine anglais de comics 2000AD par le studio Rebellion, Chris et Jason Kingsley, les frères fondateurs, ont décidé d'adapter sur PC le personnage emblématique de la publication. En attendant la déclinaison d'autres titres issus du catalogue – on espère *Slaine*, mais aussi *Rogue Trooper* –, ce "Judge Dredd vs Judge Death" prévu pour 2003 sera édité sous le nouveau label NDA (New Developers Agreements) de Vivendi. Oubliez l'adaptation cinématographique bâclée de 1995 ! Le jeu est annoncé plus conforme à la vision des créateurs de la série, Carlos Ezquerra et John Wagner. Déjà auteurs d'Aliens vs Predator, Rebellion a opté pour un quake-like articulé autour d'un moteur 3D développé en interne, l'Asura. Dans un univers où "nul ne peut échapper à la loi", le joueur incarnant Joe Dredd devra appliquer des peines proportionnelles aux crimes commis. A moins de se retrouver bien sûr sur Titan, la prison des juges... Seules d'hypothétiques séquences en Terre maudite (les parcelles contaminées hors des mégapoles, refuges des mutants) devraient être l'occasion de tueries sans aucune conscience.

Si le scénario est toujours tenu secret, on sait toutefois que la psy Judge Anderson sera présente pour épauler le héros de Mega City One. Quoi de plus normal si l'on en juge par le titre. En effet, elle était déjà de la partie dans la BD pour combattre les juges morts (pendant maléfique des juges). Maintenant, Dredd chevauchera-t-il son Lawmaster (sa moto) ? Il faudra se contenter de bien plus que de l'annonce de différents modes multijoueurs pour le savoir...

JUDGE DREDD : UNE ADAPTATION DE PLUS

Pour découvrir l'univers de Judge Dredd, il n'y a pas que les comics. Games Workshop a publié il y a quelques années un excellent jeu de rôle. On trouve aussi chez l'éditeur anglais des joyaux du catalogue 2000AD comme le jeu de plateau Rogue Trooper.





Jugée – à tort – fasciste quand il est apparu, le 5 mars 1977, dans le n°2 de 2000AD, la série Judge Dredd est en fait une critique très acerbe d'une société américaine où tout est interdit : sucre, tabac, café... Et le taux de criminalité est de 90 % !

Le phénomène Sims

DEUX ANS APRÈS SON LANCEMENT, LES SIMS EST DEVENU LE JEU PC LE PLUS VENDU DE TOUS LES TEMPS

Will Wright peut admirer sa jolie création. Avec Les Sims, il rejoint les légendes du jeu vidéo tels que Sid Meier ou Shigeru Miyamoto. On le retrouvera dans Sim City 4, prévu pour le 28 novembre prochain. En attendant Les Sims on-line...

E n fondant avec Jeff Braun le studio Maxis en 1987, Will Wright n'en espérait sans doute pas tant. Comme l'annonce Electronic Arts, ce passionné de robotique est devenu avec Les Sims l'heureux concepteur du jeu PC le plus vendu de tous les temps, franchissant au passage le cap des 6,3 millions d'exemplaires vendus à travers le monde ! En caracolant en tête des charts pendant deux ans (2000 et 2001), le jeu et ses quatre extensions ("Ça vous change la vie !", "Surprise-partie", "Et plus si affinités..." et "En vacances") dépasseraient même en ventes cumulées le cap des 13 millions d'unités. Comme en témoignent les 34 000 histoires relatant les expériences vécues par les fans (disponibles sur le site The Sims.com), le jeu est devenu en l'espace de deux ans une véritable *success story*. John Riccitiello, vice-président d'Electronic Arts, parle même de "phénomène culturel". Il est vrai que les femmes représentent la moitié des nouveaux joueurs attirés par Les Sims. Comme quoi, même dans notre industrie, malgré les idées préconçues, les brunes ne comptent vraiment pas pour des prunes.

EVENEMENT

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL



Encore plus fort. Il se balance comme Tarzan, mais avec un *gun* dans la main...

Steve Dupont

Le *lead animator* de Splinter Cell peut avoir le sourire. La large panoplie d'animations dont dispose Sam, le héros du jeu, est remarquable. Une garantie totale d' immersion pour le joueur.

***1* Equipement.** Vu tout l'attirail qu'il trimbale, il ne devrait pas avoir de mal à ouvrir cette porte...
***2* Exceptionnel.** Admirez un peu ce superbe effet de lumière à travers un grillage !
***3* Ennemis.** Le meilleur moyen de ne pas être tué, c'est de ne pas être vu. Logique, non ?

L'infiltration technologique

INFILTRER ET ÉLIMINER SERONT LES DEUX AXES DE CE JEU BASÉ SUR L'UNIVERS DE CLANCY. ET ÇA N'A RIEN À VOIR AVEC UN RAINBOW SIX !

Mathieu Ferland, le *producer* de Splinter Cell, a effectué récemment une halte à Paris, en compagnie d'une partie de son équipe de développement canadienne, pour présenter la dernière version du jeu. Pour mémoire: nous serons amenés à incarner Sam Fischer, un membre du *Third Echelon*, organisme américain de lutte contre le terrorisme. Les agents du groupe agissent seuls pour des missions d'infiltration, de reconnaissance et d'élimination. Le jeu s'inscrit donc dans la veine des Metal Gear Solid avec, en bonus, l'univers de Tom Clancy. Au programme: gadgets ultramodernes avec caméras sous les portes, vision de nuit, vision thermique, explosifs, sniper... Disons-le tout de suite, Splinter Cell, qui avait déjà fait sensation à l'E3, s'annonce toujours aussi prometteur. Basé sur le moteur d'Unreal, l'équipe a développé ses propres outils comme un moteur physique propriétaire pour atteindre l'objectif fixé : le réalisme. Ici, pas question de jouer les durs ! Si tuer est permis, c'est seulement en dernier recours. Surtout qu'il faudra trouver où cacher le(s) cadavre(s) pour ne pas être repéré. Il y aura certes des scènes défouloirs, mais ce ne sera pas la philosophie principale. Tant mieux pour ceux qui aiment le genre. Si techniquement et côté IA, tout semble bien réglé, reste à découvrir le look PC du jeu. Annoncé pour la fin d'année, la présentation s'est effectuée sur des kits de développement Xbox. Selon Mathieu, la configuration visée est de l'ordre de la Geforce 2 et la différence majeure se fera sur les ombres portées. Et tu le finis quand ton jeu, hein ? Bientôt, j'espère...

WinFast MyViVO Edition



NVIDIA GeForce4 Ti 4600
128 Mo de mémoire DDR

- Permet une compression en temps réel, et supporte les formats MPEG1/MPEG2/MPEG4 (normal, et haute qualité), les fichiers WMV/WMA les formats DVD/VCD (normal, et haute qualité), (les codecs MPEG4 peuvent être téléchargés sur www.microsoft.com)
- Pré-réglages des enregistrements.
- Logiciel multifonction permettant la lecture de fichiers type
- MP3, MIDI, ainsi que de nombreux formats d'image.
- Possibilité d'enregistrer des vidéos venant d'appareils de type VCR, caméra digitale, LD, VCD ou platine DVD, en les connectant à la carte vidéo.
- Taille des fichiers de capture jusqu'à 2 Go (FAT16) et 4 Go (FAT32)
- Support du mode non-entrelacé, pour une haute fidélité vidéo
- Support complet des 8 langues : français, anglais, allemand, espagnol, japonais, chinois (GG5), chinois (BG) et coréen.



Système PIP, pour enregistrements simultanés





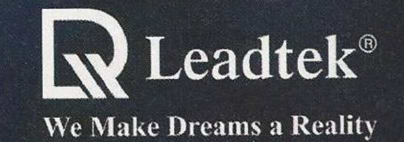
Logiciel MGI Videowave 5.0 inclut. (possibilité d'édition et de gravure incluse)



NVIDIA GeForce4 Ti 4400
64/128 Mo de mémoire DDR



NVIDIA GeForce4 MX460
64 Mo de mémoire DDR



www.leadtek.com.tw



Ça bouge sur le câble !

A partir du 15 septembre, la chaîne de jeux vidéo Game One s'offre une nouvelle grille. L'émission centrale, la Game Zone, 50 minutes fraîches d'infos par jour, change de look, s'interactive avec des débats, des invités, "plus d'intervenants" selon Thierry Falcoz, rédacteur en chef de la chaîne. Ce nouveau départ s'accompagnera de nouvelles émissions et notamment des *making-of*, des mini-séries basées sur les meilleurs jeux et d'autres surprises. Exemple : à la rentrée, du *Command & Conquer : Generals*, une enquête sur le renouveau de Cinemaware, et même le *Clone Wars* de Pandemic pour LucasArts, adaptation de l'épisode II de *Star Wars*. De quoi rester scotché devant sa télé. C'est tout le mal qu'on leur souhaite.

Bioware rempile (presque)

Après la sortie de Neverwinter Nights et la prochaine sortie, on l'espère, de Star Wars : Knights of the Old Republic, Bioware semble ne pas se reposer sur ses lauriers. La société canadienne vient en effet d'annoncer non pas un mais deux jeux de rôle. On sait qu'un des deux titres sortira sur Xbox et PC (l'éditeur sera bien entendu Microsoft) et l'autre uniquement sur PC. Aucun de ces jeux n'utilisera des règles licenciées. Donc, pas d'AD&D en vue. Peut-être un univers futuriste. On sait pas, mais de toute façon, on vous tiendra au courant.

Un jeu sur Mac, et un bon !

C'est notre iconographiste qui va être contente. Si on vous en parle, c'est parce que ce jeu sort aussi sur PC et que ce titre ne suinte pas la misère. C'est tout simplement Halo, la proue des jeux Xbox qui a tout de même fait un carton sur la console de Microsoft. La fin du jeu est même une scène d'anthologie. De nombreuses améliorations sont prévues et pas seulement au niveau de la résolution d'affichage. En effet, le multi va être considérablement développé. Et quand on sait l'importance de ce mode pour ce genre de jeux...

Qui veut gagner des dollars ?

Sierra Entertainment Inc. met sur la table 100 000 billets verts pour sacrer le meilleur joueur d'Empire Earth. Le studio de développement organise en effet à partir de septembre un grand tournoi mondial, en partenariat avec Intel et iGames, dont le point culminant sera à n'en pas douter le "Empire Earth worlwide championship", qui réunira à Munich en octobre prochain tous les vainqueurs des tournois nationaux, soit les plus fins stratèges de la planète. Pour s'inscrire sur le Net, rien de plus facile : www.empireearth.com.



Pour gagner, rien de plus difficile. Réfléchissez donc bien, avant de postuler, car votre entourage ne vous pardonnera jamais de ne ramener qu'un verre à bière en composite à la gloire de la chasse à cour...

Counter-Strike : Condition Zero repoussé

Le jeu qui n'avait séduit quasiment personne lors du dernier E3 a été décalé jusqu'à une date encore "non communiquée". Raison invoquée par Valve : "optimisation globale". C'est ce qu'on appelle "revoir sa copie".

Appeal ferme ses portes ?

Si l'annulation d'Outcast 2 ne fait plus de doute pour Infogrames, L'éditeur n'a pas pu nous donner plus de détails quant à la fermeture du studio de développement Appeal.

Dernières soldes

Cet été, Take 2 a réalisé une superbe opération sur Max Payne PC. Une série limitée de 20 000 exemplaires avec une mention "spécial anniversaire" se sont retrouvés à un prix public... de 12 euros. Sachez qu'à partir du 1 septembre, celui-ci sera "réajusté" à 15 euros. Profitez-en. A ce prix-là, il ne va pas y en avoir pour tout le monde...

3 QUESTIONS À COLIN MCRAE



Colin McRae, champion de rallye auto.

Pour en savoir plus sur le prochain Colin McRae Rally, nous avons interrogé le champion.

Gen 4 : Que pensez-vous du jeu "Colin McRae Rally 3" ?
Colin McRae : A mon avis, c'est le jeu qui procure les sensations les plus proches de celles ressenties dans un vrai rallye. Le son, le design et le contrôle des voitures sont vraiment fabuleux et le niveau de détails apportés aux huit rallyes est tout bonnement incroyable. J'ai toujours été très fier d'être lié à la licence CMR. Et CMR3 repousse vraiment les limites des simulations de rallyes.

Gen 4 : A quel niveau vous êtes-vous impliqué dans le développement de ces trois jeux ?
Colin McRae : Je me suis plongé dans ce projet dès son démarrage. On m'a apporté un kit de debug chez moi et à partir de là, j'ai pu testé le jeu durant toute son évolution. Pour des raisons évidentes, la plupart de mes remarques portaient sur le comportement et le pilotage de la Focus RS WRC, surtout en ce qui concerne le comportement sur les différents types de routes. L'équipe de CMR voulait que la Focus se comporte comme l'originale et de ce fait, toutes les remarques que j'ai pu fournir ont été intégrées au modèle physique et comportemental de la voiture.

Gen 4 : Quelles sont les dernières différences restantes entre ces jeux et une vraie course de rallye ?
Colin McRae : Grosso modo, l'expérience ludique se révèle être très proche de la réalité. Les deux seules différences sont d'une part le fait qu'on ne ressente pas le mouvement d'ensemble du véhicule, et d'autre part que c'est évidemment beaucoup moins dangereux !

Propos recueillis par Laurent Rumayor

CLASSE ECO

Les jeux à prix réduit !

APPELÉS COMMUNÉMENT LES "BUDGET", ILS REPRÉSENTENT AUJOURD'HUI 50 % DU MARCHÉ DES JEUX PC. DES GAMMES TRÈS INTÉRESSANTES SONT EN PLACE DEPUIS UN MOMENT ET PERMETTENT DE DÉCOUVRIR DES TITRES ASSEZ RÉCENTS POUR 15 €, VOIRE MOINS...

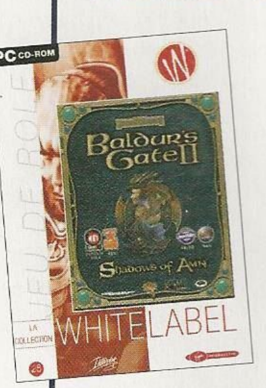
Chaque mois, nous vous donnerons dans cette rubrique toutes les infos sur les bonnes affaires du moment ! Côté gammes, on trouve la collection "Exclusive" chez Ubi (15 €), "White Label" (15 €) et "X Label" (8 €) chez Virgin, "Best of" chez Infogrames, "100 % Malin" (16 €) chez Mindscape, "Premier Collection"(15 €) chez Eidos et "Heritage" chez Take Two Interactive à 5 €. Record à battre ! Et puis nous vous parlerons également des compilations et des intégrales qui valent le détour.

Un genre, une couleur

ACTION
AVENTURE
GESTION
JEU DE RÔLE
SIMULATION
SPORT
STRATÉGIE
AUTRES

Baldur's Gate 2 (édition DVD)

AD&D EN DVD



Faut-il encore le présenter C'est un des plus grands succès des jeux de rôle. Et ce titre n'est pas usurpé. Baldur's Gate 2 vous plonge dans un univers énorme basé sur les règles d'Advanc Dungeons & Dragons (AD&D Avec cette édition DVD, vous ne changerez plus de CD. Si vous ne l'aviez pas encore sautez dessus !

Editeur: VIRGIN
Date de sortie: 4 septembre

±15€

Icewind Dale + Heart of Winter

POUR QUE DALLE



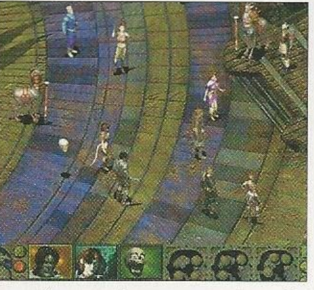
Encore un grand jeu de rôle à prix sacrifié. Et, en, plus, il est fourni avec son add-on ! Encore des centaines d'heures de jeu d'une qualité irréprochable, toujours suivant les règles d'AD&D. Indispensable, bien sûr !

Editeur: VIRGIN
Date de sortie: 4 septembre

±15€

News

Y'EN A VRAIMENT QUE POUR LES "RÔLISTES" !



Après l'avalanche de jeux de rôle à la portée de toutes les bourses voici que l'excellent Planescape Tormen baisse « ENCORE » de prix ! On pouvait déjà se le procurer à 15 €, on le trouve désormais pour environ 8 € !

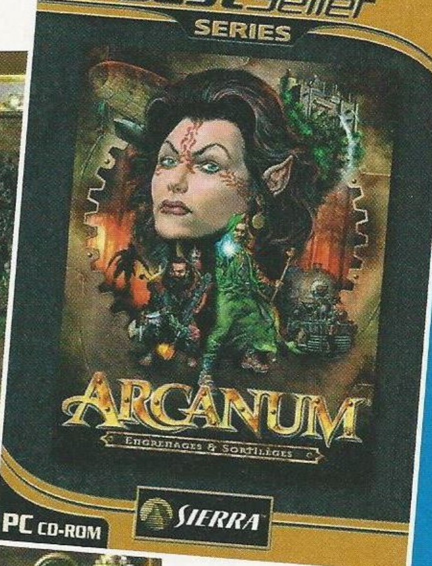
Editeur: VIRGIN
Date de sortie: 20 septembre



UN JEU DE RÔLE UNIQUE EN SON GENRE

Pour ceux qui n'auraient pas compris le titre, voici un jeu de rôle unique en son genre. Ici, point de nains, point de Big Brother d'une quelconque cité futuriste. Le héros peut apprendre huit disciplines technologiques et seize collèges magiques. Et ce cocktail, entre deux univers, s'avère savamment dosé. Des dizaines d'heures de jeu en perspective, voire des centaines ! Ce serait un péché de passer à côté...





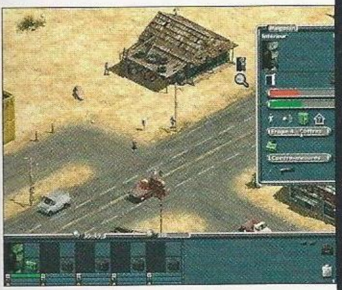


Editeur: VIVENDI
Date de sortie: septembre

±15€

VIOLENCE PRESQUE GRATUITE

Dans Heist, vous endossez le costume d'un gangster devant commettre de nombreux méfaits pour progresser. Graphique mignon d'un point de vue technique, on est tout de même bien loin de GTA III !



Editeur: VIRGIN
Date de sortie: 20 septembre

±8€

Throne of Darkness

7 SAMOURAÏS BRADÉS

Vous aimez Diablo ? Ce jeu est fait pour vous... On reprend exactement le même principe, mais avec cette fois le Japon médiéval pour décor. Vous pourrez incarner sept samouraïs différents (serait-ce un hommage à Kurosawa ?), lancer 80 types de sorts contre 30 espèces de créatures... Et jouer à 35 sur la même partie !



Editeur: VIVENDI
Date de sortie: septembre

±15€

NEWS

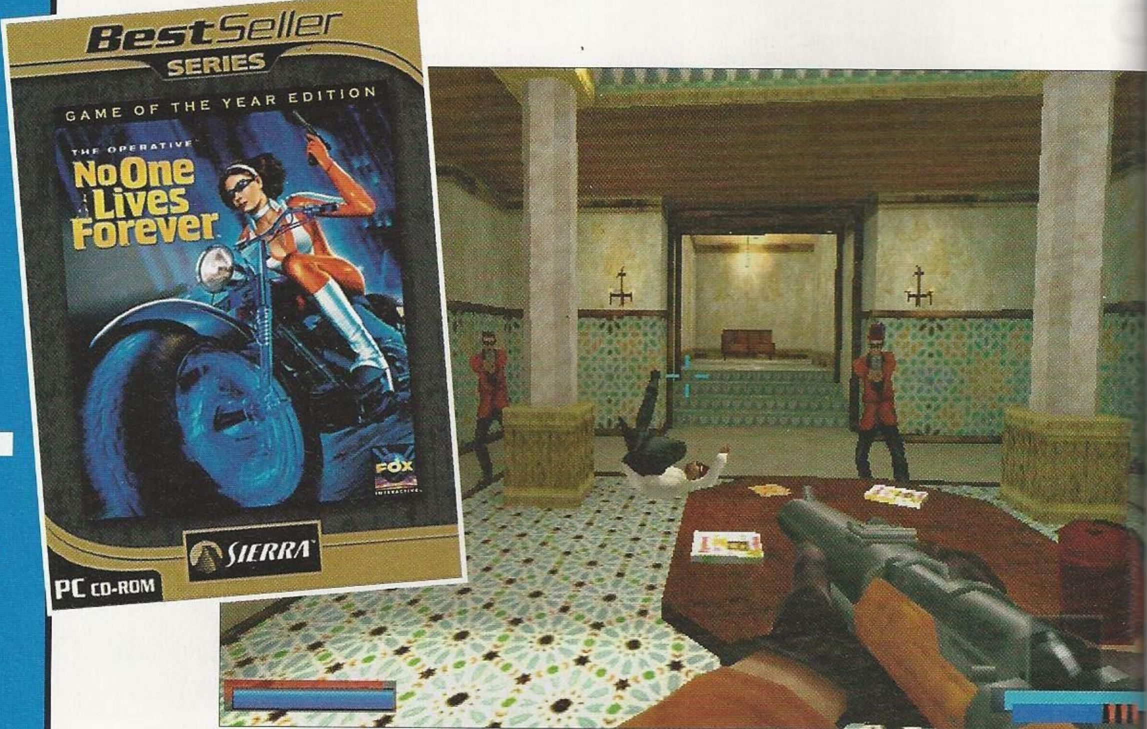
15 TITRES À... 5 € SEULEMENT !

Take 2 Interactive vient de créer une nouvelle gamme à... 5 € ! On trouve désormais à un prix défiant toute concurrence une quinzaine de titres : Blair Witch, GTA 2, Age of Wonders, Tzar, Nocturne, Railroad Tycoon 2... Il faut avouer que les dernières sorties "budget" sont plus intéressantes... Mais 5 €, ce n"est même pas le prix d'une place de ciné !



No one lives forever Gold

Voyage à prix coûtant



Ce jeu d'action vous permet d'incarner une charmante bimbo des années 70. Et pas n'importe laquelle ! Il s'agit d'une James Bond au féminin, répondant au doux nom de Cate Archer et dont les poches sont pleines de petits gadgets. Bref, un First Person Shooter (FPS) intelligent. A découvrir avant l'arrivée prochaine du second opus ! Il est à noter que cette édition Gold propose des missions supplémentaires.

Editeur: VIVENDI
Date de sortie: septembre

±15€

NEWS

Achetez Lara pour 16 €

TLC Edusoft ressort des jeux qui étaient déjà à prix réduits... mais au même tarif. Cependant, les titres sont loin d'être mauvais. La preuve ! Il s'agit en effet de Commandos (Derrière les Lignes Ennemies), Dark Project 2, Theocracy, Rally Championship 2000, Delta Force, The Settlers 3 et Tomb Raider 3. Pour 16 €, vous avez vraiment quelque chose aujourd'hui !

Empereur : la bataille pour Dune

Dune sans thunes



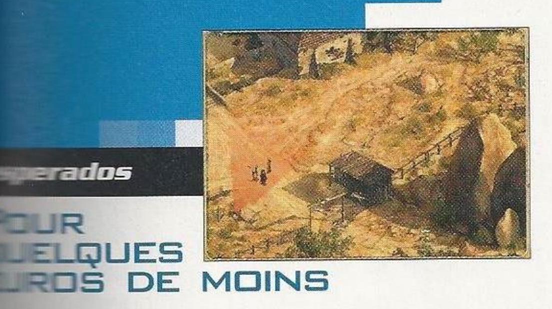
Westwood revient à ses premières amours : stratégie temps réel (STR) dans le monde de Dune.
Et c'est très réussi ! Premier titre 3D de cet éditeur, ce jeu gagnerait toutefois à être peu plus tactique. Mais bon, à ce prix-là, on ne fait pas la fine bouche...
C'est le meilleur Dune du développeur.
Une centaine de missions pour une bonne durée

Editeur: ELECTRONIC ARTS
Date de sortie: 12 septembre

±



ACTION
AVENTURE
GESTION
JEU DE RÔLE
SIMULATION
SPORT
STRATÉGIE
AUTRES



esperados

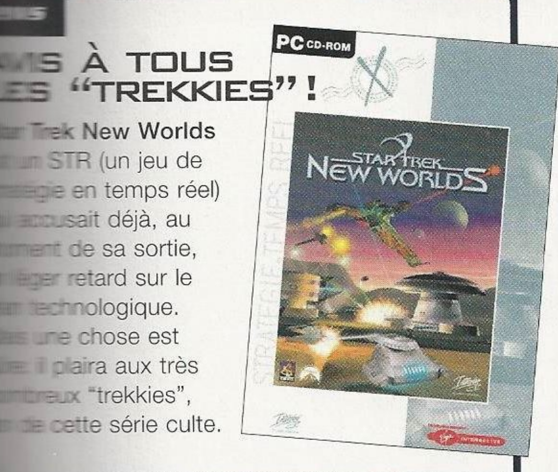
POUR QUELQUES EUROS DE MOINS

…premier Commandos a non seulement …vert la voie à de nombreux add-on … des suites, mais aussi à d'innombrables …es chez les autres éditeurs. Celui-ci vaut … son modèle. Le contexte est cependant … différent car tout se déroule dans le …-West. Les décors sont très beaux, …missions, certes un peu rigides, se révèlent …ssionnantes… Même s'il n'y a qu'une seule …unique façon de passer au niveau suivant.

…teur: INFOGRAMES
…e de sortie: septembre

±15€

…AVIS À TOUS LES "TREKKIES" !





…tar Trek New Worlds …st un STR (un jeu de …tégie en temps réel) …i accusait déjà, au …ment de sa sortie, …léger retard sur le …an technologique. …ais une chose est …re: il plaira aux très …mbreux "trekkies", …de cette série culte.

…teur: VIRGIN
…e de sortie: 6 septembre

±8€



Les indispensables de A à Z

Parmi l'actualité, nous avons nos chouchous. C'est aussi le cas pour la Classe Eco. Voici le tableau récapitulatif des jeux à posséder…

ACTION PACK (1)	Compilation	Microsoft	38 €
ALICE CLASSICS	Action FPS	Electronic Arts	15 €
ALIEN VS PREDATOR	Action FPS	Vivendi	15 €
ANNO 1602 CLASSICS	Gestion	Electronic Arts	15 €
ARCANUM NOUVEAU	Rôle	Vivendi	15 €
BALDUR'S GATE 2 (ÉDITION DVD) NOUVEAU	Rôle	Virgin	15 €
BLIZZARD: LA LÉGENDE (2)	Stratégie	Vivendi	30 €
CIVILIZATION: CALL TO POWER	Gestion	Activision	15 €
COMMANDOS: L'INTÉGRALE (3)	Stratégie	Eidos	49 €
DESPERADOS NOUVEAU	Stratégie	Infogrames	15 €
EMPEREUR: LA BATAILLE POUR DUNE NOUVEAU	Stratégie	Electronic Arts	15 €
GANGSTERS 2	Gestion	Eidos	15 €
GRAND PRIX 3	Simulation	Infogrames	15 €
GROUND CONTROL	Stratégie	Vivendi	15 €
HALF LIFE GENERATIONS (4)	Action FPS	Vivendi	30 €
HITMAN	Action/Aventure	Eidos	15 €
HOMEWORLD	Stratégie	Vivendi	15 €
ICEWIND DALE + HEART OF WINTER NOUVEAU	Rôle	Virgin	15 €
LUCASARTS EDITION COLLECTOR (5)	Compilation	Ubi Soft	60 €
NO ONE LIVES FOREVER GOLD NOUVEAU	Action FPS	Vivendi	15 €
ODDWORD: L'EXODE D'ABE	Aventure	Infogrames	8 €
PLANESCAPE TORMENT	Rôle	Virgin	8 €
PROJECT IGI	Action FPS	Eidos	15 €
RIVEN	Aventure	Ubi Soft	15 €
SETTLERS IV	Gestion	Ubi Soft	15 €
SIM CITY 3000	Gestion	Electronic Arts	15 €
STARTOPIA	Gestion	Eidos	15 €
THEME PARK, INC	Gestion	Electronic Arts	15 €
THRONE OF DARKNESS NOUVEAU	Action	Vivendi	15 €
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	Sport	Activision	15 €
TOTAL ANNILATION	Stratégie	Infogrames	8 €
TOTALLY UNREAL (6)	Compilation FPS	Infogrames	20 €
ZEUS	Gestion	Vivendi	15 €

PRIX MOYEN CONSTATÉ.
ILS PEUVENT VARIER D'UN MAGASIN À UN AUTRE.

(1) Crimson Skies, Metal Gear Solid et Starlancer.
(2) Diablo, Starcraft, Broodwar, Warcraft II : B.net Edition.
(3) Commandos, Le Sens du devoir, Commandos II.
(4) Half Life, Opposing Force, Counter-Strike et Blue Shift.
(5) Rogue Squadron, Jedi Knight, X Wing VS Tie Fighter, Curse of the Monkey Island, Grim Fandango et Day of the Tentacle.
(6) Unreal, Unreal Tournament et Unreal : Mission Pack.

ABONNEMENT

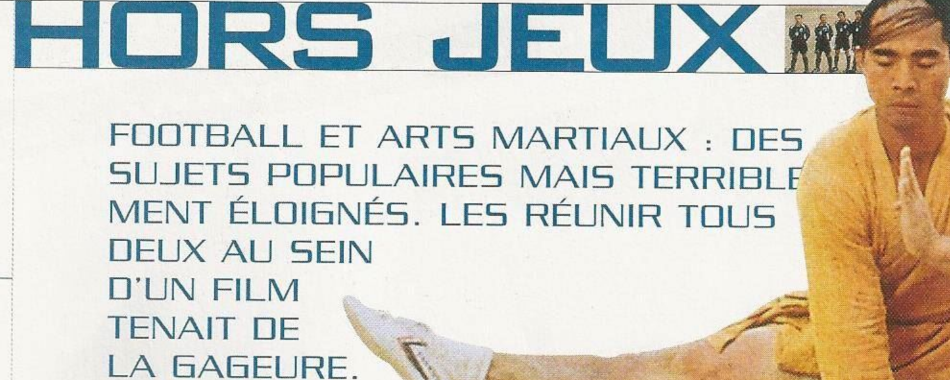
OFFRE SPÉCIALE

PRIX IMBATTABLE



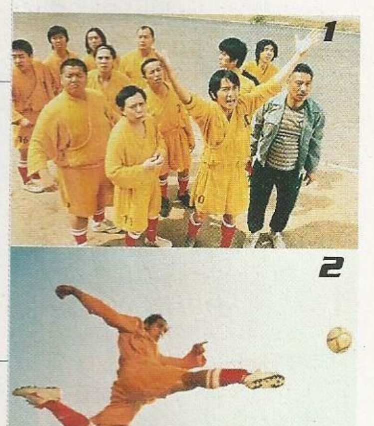
au lieu de ~~70,15€~~
soit 37% d'économie !

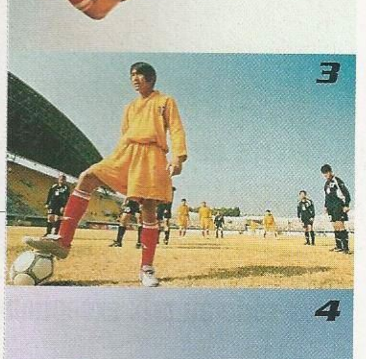
FOOTBALL ET ARTS MARTIAUX : DES SUJETS POPULAIRES MAIS TERRIBLEMENT ÉLOIGNÉS. LES RÉUNIR TOUS DEUX AU SEIN D'UN FILM TENAIT DE LA GAGEURE. ET POURTANT...



Houlà ! L'entraînement n'est pas de tout repos pour l'équipe des Shaolin.

Shaolin Soccer
Kung-Foot Figh







1. Portrait de famille. L'équipe des Shaolin au grand complet.
2. Inédit. Un tir fulgurant... Surtout à cinq mètres de hauteur !
3. Engagement. La partie s'annonce difficile pour le capitaine Sing.
4. Shaolin Kick Sing. Stephen Chow use de tous ses talents sur le terrain.

Si Stephen Chow est l'une des figures les plus respectées à Hong Kong, avec une cinquantaine de films à son actif en tant qu'acteur et cinq comme réalisateur (dont l'hilarant *King of Comedy*), le projet *Shaolin Soccer* n'a pas été pour autant très facile à concrétiser. Deux ans de tournage (c'est énorme, quand on connaît la cadence habituelle des productions hongkongaises), de multiples et coûteuses séquences d'effets spéciaux créés par ordinateur (plutôt rares dans ce cinéma si particulier) et pas de stars internationales au générique, si ce n'est peut-être Chow lui-même... Au bout du compte, le film a pourtant connu un véritable triomphe, non seulement dans l'ancienne colonie anglaise (à ce jour, c'est le plus gros succès de toute son histoire) mais aussi dans à peu près tous les pays où il est sorti. Désormais, c'est au tour de la France de découvrir cette perle en provenance d'Asie. Le moment est bien choisi après les tribulations des équipes asiatiques (la Corée en tête) lors de la dernière Coupe du monde de football. Et même si la version de l'œuvre présentée ici est l'internationale, amputée de trente minutes par rapport à l'originale, les diverses coupes, supervisées par Chow, ne nuisent en rien à l'intrigue. Cela dit, il est légitime de se demander quelles sont les raisons de cet impressionnant raz-de-marée cinématographique...

SHAOLIN SOCCER EN JEU VIDÉO

Histoire de surfer sur le succès sans précédent du film, les développeurs hongkongais de Info Mission Tech. Inc. ont pondu en 2001 une adaptation vidéoludique sur PC. Celle-ci mêle à la fois jeu de rôle, via l'exploration de lieux (en vue de haut), l'échange de dialogues entre les divers personnages rencontrés, et la stratégie, lors des phases d'action pendant lesquelles il faut adopter la meilleure tactique pour vaincre l'adversaire sur le terrain. Pourvu d'une esthétique très sommaire, confortée par des graphismes grossiers en 2D et une bande-son inexistante, Shaolin Soccer, le jeu, demeure au final une pantalonnade, certes sympathique, mais totalement futile, les textes entièrement en chinois et les effets spéciaux archaïques (coups spéciaux pendant les matches) se chargeant d'en plomber l'intérêt. D'ailleurs, Stephen Chow n'est pas du tout dupe sur ce point...







Goal crazy. Les techniques des moines Shaolin prouvent leur efficacité durant le jeu.

ting

Outre son humour ravageur et ses incroyables séquences d'action, c'est aussi l'universalité de son sujet, placé dans un contexte inédit, qui a fait de Shaolin Soccer un succès hors normes. Fung, un entraîneur déchu, s'associe avec l'ancien moine Shaolin Sing (incarné par Stephen Chow) et ses disciples, tous issus d'un milieu très modeste, pour créer une équipe de football capable de rivaliser avec la cruelle Team Evil du riche Hung. Tradition contre modernité, esprit de compétition contre vide de corruption, valeurs ancestrales contre perte de références… Si le manichéisme a ici sa place, c'est pour mieux servir des situations comiques outrancières et des séquences de kung-foot particulièrement déjantées. On retiendra par exemple Stephen Chow s'entraînant avec le ballon contre un mur se situant à 200 mètres de distance (!), un coup de pied titanesque aboutissant à la transformation de la balle en tigre de feu ou encore l'utilisation sur le terrain des techniques Shaolin, l'un des membres de l'équipe se servant de sa tête pour rebondir sur le sol tandis que l'autre use de son poids pour marcher dans les airs (!). Evidemment, le maître de cérémonie, Stephen Chow, réunissant l'humour de Jackie Chan et le charisme de Bruce Lee, s'avère parfait en toutes circonstances. Il faut le voir tantôt affublé d'une perruque ridicule et massacrer le *California Dreamin'* chanté à l'origine par The Mamas and the Papas, tantôt se déchaîner contre une bande de voyous en les "shootant" un à un à l'aide d'un ballon… En conclusion, *Shaolin Soccer* est non seulement une incontestable réussite comique doublée d'un superbe divertissement, mais c'est surtout – et sans conteste – le film de l'été à ne manquer sous aucun prétexte. Na !

Olivier Lehmann

RÉALISATEUR : Stephen Chow
DISTRIBUTEUR : Metropolitan
SORTIE : 21 août 2002
ACTEURS : Stephen Chow, Ng Man Tat, Patrick Tse Yin, Vicky Zhao Wei…

4 QUESTIONS A STEPHEN CHOW



Stephen Chow, acteur et réalisateur sur le tournage de *Shaolin Soccer.*

LE FOOT SELON STEPHEN CHOW

Gen 4 : *Philip Kwok (ndlr : chorégraphe des combats sur Le Pacte des loups) avoue s'inspirer parfois des jeux vidéo pour créer ses chorégraphies…*
Stephen Chow : *C'est tout à fait vrai… Mais en ce qui me concerne, j'ai trouvé davantage mon inspiration dans les dessins animés japonais qu'on voyait à la télévision il y a une dizaine d'années à Hong Kong. Pour le football, je pense notamment à Olive et Tom. Dans les dessins animés ou les BD, tout est possible. D'ailleurs, je n'aurais pas pu faire Shaolin Soccer sans l'évolution technologique récente des effets spéciaux gérés par ordinateur.*

Gen 4 : *Connaissez-vous le jeu PC tiré de votre film ?*
Stephen Chow : *C'est le business (rires) ! Pour ma part, je ne suis pas du tout joueur et, de toute manière, je n'ai pas eu le temps de travailler avec l'équipe de développement. Cela dit, même si je ne joue pas, ça ne m'empêche pas de constater certains défauts… Honnêtement, je pense que les jeux vidéo réalisés à Hong Kong ne sont pas d'une très grande qualité. On peut faire mieux. Et largement !*

votre avis, quelle est la raison de ce succès international ?
Stephen Chow : *Je crois que c'est l'alliance du football et du kung-fu chinois, deux sujets mondialement connus mais dont la combinaison au sein d'un long-métrage est relativement nouvelle. Et puis je pense que le message derrière le film a aussi son importance : il faut rester fidèle à soi-même, se contenter humblement d'être ce que l'on est et le succès arrivera… C'est un message qui s'adresse à tout le monde.*

Gen 4 : *Parlez-nous de Shaolin Soccer 2…*
Stephen Chow : *La suite est à l'heure actuelle à l'état de développement. J'écris le scénario. Pour le casting, j'aimerais avoir les meilleurs joueurs du monde, comme Zidane. J'espère qu'ils accepteront des tarifs un peu moins élevés (rires).*

Propos recueillis par Olivier Lehmann.

HORS JEUX

Cure

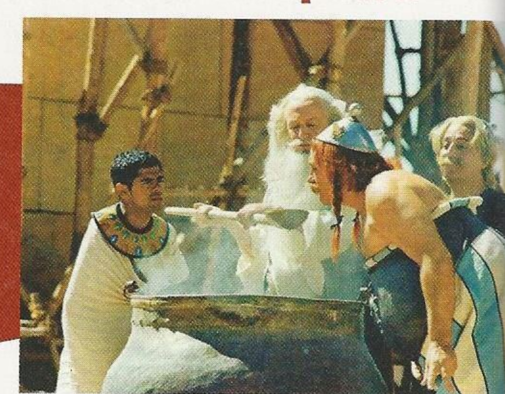
Signée Kiyoshi Kurosawa (License to Live, Charisma et surtout l'extraordinaire Kaïro), Cure est une œuvre crépusculaire – à la lisière du fantastique – dans laquelle un policier traque un serial killer ne tuant jamais de ses propres mains. Le DVD arrive à point nommé pour redécouvrir ce chef d'œuvre injustement méconnu, même si son interface paraît minimaliste et ses bonus très minces (la bande-annonce et une préface informative de trois minutes, sur fonds de photos du film, réalisée par le journaliste Thierry Jousse). A noter que le film sera vendu dès le 20 novembre dans un coffret incluant également Goodbye South Goodbye de Hou Hsia-hsien et Made in Hong Kong de Fruit Chan.

EDITEUR : MK2
PRIX : environ 30 euros
SORTIE : 4 septembre
SON : Dolby Digital en japonais (avec sous-titres français optionnels)

mk2 découvertes

CURE
un film de Kiyoshi Kurosawa
avec Koji Yakusho et Tsuyoshi Ujiki

Astérix et Obélix : Mission Cléopatre



Help ! Numérobis (Jamel Debbouze) demande l'aide des intrépides Gaulois afin de construire un palais prestigieux.

Une édition double DVD truffée de bonne humeur ! En plus de ce petit bijou de comédie hilarante qu'est le film, on ne peut que vous conseiller les nombreux suppléments à se tordre de rire : commentaire audio d'Alain Chabat (offrant notamment des recettes de cuisine !) qui propose son director's cut surréaliste de six minutes, excellent *making of* de deux heures, scènes inédites, improvisations de Jamel, petit sujet avec Pierre Tchernia... Sans oublier une multitude de dessins et de story-boards débiles. Et tout çà est enrobé de formidables menus animés. Bref, LE sourire de la rentrée !

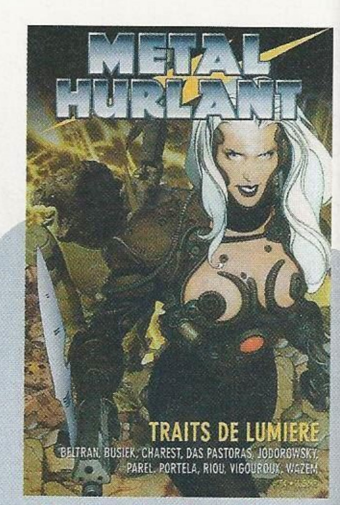
EDITEUR : Pathé
PRIX : environ 30 euros
SORTIE : 28 août
SON : DD 5.1 et DTS en français, avec sous-titres pour malentendants.

Windtalkers

Frères de guerre. Le Marine Joe Enders *(Nicolas Cage)* et le détenteur du code navajo Ben Yahzee *(Adam Beach).*

DISTRIBUTEUR : Pathé
SORTIE : 4 septembre

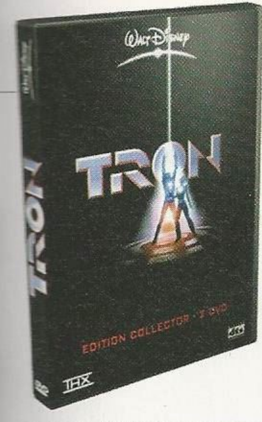
Ni mise en scène étincelante, ni héroïsme exacerbé, ni figures charismatiques... Voilà qui devrait surprendre les amateurs de John Woo ! Car loin de radoter (après les brillants exercices de style – vains ? – *Volte Face* et *Mission Impossible 2*), le réalisateur hong-kongais choisit de nous imposer un anti-héros à la limite de l'antipathie. Enders *(Nicolas Cage)* est ainsi chargé de veiller coûte que coûte à ce que les Japonais ne mettent pas la main sur Yahzee, le seul radio apte à manier un code navajo secret. Voilà une idée de scénario intéressante à la base, d'autant que ce code a existé. Mais malgré la tentative de renouvellement de Woo, le traitement final s'avère lourd, académique et dépourvu d'émotion. Restent cependant quelques scènes de batailles impressionnantes mais trop peu...



Métal Hurlant

Incroyable mais vrai ! Après une interruption de quinze années, le mythique magazine de bandes dessinées est de retour. Créé par Jean-Pierre Dionnet, Moebius et Druillet en décembre 1974, *Métal Hurlant* était la bible des amateurs de BD, SF et fantastique. Aujourd'hui, ce bimestriel sur papier glacé, quasiment tout en couleurs, réapparaît uniquement constitué d'histoires complètes et continue d'accueillir les artistes talentueux. Outre Jodorowsky, Charest ou Parel, on retiendra surtout de ce premier numéro Hunter's Moon, l'excellente histoire écrite par Busiek, et le style référentiel de Das Pastoras dans l'ironique La Part du lion. Attention, uniquement disponible dans les librairies !

EDITEUR : Les Humanoïdes Associés
PRIX : environ 4 euros
SORTIE : disponible
AUTEURS : Jodorowsky, Kurt Busiek, Gerald Parel, Portela, Das Pastoras...



Tron

On fête déjà son vingtième anniversaire et pourtant, malgré une petite odeur de naphtaline, la magie opère toujours ! Non seulement ce long-métrage – précurseur des effets spéciaux gérés totalement par ordinateur – contient quelques séquences d'anthologie (une poursuite à moto en images de synthèse), mais surtout les deux DVD renferment une tonne de bonus passionnants.

EDITEUR : BVHE
PRIX : environ 30 euros
SORTIE : fin août
SON : anglais et français en DD 5.1 + DTS en français

Monstres et Cie

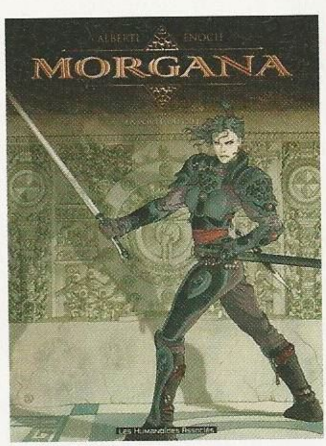
Que dire de ce film entièrement en images de synthèse sinon que c'est un chef d'œuvre d'humour et d'inventivité ? Que dire de ce double DVD sinon qu'il lui rend parfaitement justice ? Commentaires audio, courts métrages (le désopilant *Drôles d'oiseaux sur une ligne à haute tension* et l'exclusif *La nouvelle voiture de Bob*), bêtisier, reportages (notamment sur la première journée à Monstropolis), l'origine des cris ou le monstre du mois... Sans oublier la visite des studios Pixar, le travail sur le synopsis, la comparaison entre le film et le story-board, les concepts bannis, un documentaire sur ce qui fait un grand monstre... Que du bonheur !

EDITEUR : Walt Disney Home Entertainment
PRIX : environ 30 euros
SORTIE : 20 septembre
SON : anglais et français en DD 5.1, français en DTS

Rose Red

Voilà une bonne surprise ! Cette mini-série de quatre heures tournée pour la télévision et écrite par Stephen King s'est inspiré d'un livre narrant les faits véridiques survenus dans un manoir hanté appelé Rose Red. Si on peut déplorer une dernière partie trop vite expédiée et donc un peu décevante, le casting est en revanche très convaincant (notamment Nancy Travis et Julian Sands). Et l'angoisse est plutôt bien maintenue grâce à quelques effets. A noter la présence de quelques bonus intéressants, comme un bon *making of* ponctué d'interventions de King et des témoignages réels autour de cette affaire.

EDITEUR : Warner
PRIX : environ 30 euros
SORTIE : 21 août
SON : anglais et français en DD 5.1



Morgana t.1
La porte du ciel

Morgana est le nom de cette héroïne charismatique, magnifiquement dessinée par Mario Alberti (aussi doué pour pousser très loin le détail dans ses graphismes décrivant les combats médiévaux). Une guerrière intrépide, secondée par un androïde et un homme-rat, qui est propulsée en plein cœur d'une bataille centenaire opposant les Sieth aux Tromaks. Sa mission : s'emparer d'une mystérieuse et puissante relique, convoitée par l'inquiétant Voorth, un chevalier à la solde de l'ennemi. Une aventure épique où les mondes médiévaux côtoient les technologies les plus avancées et sur qui souffle un je-ne-sais-quoi de l'univers grandiloquent de Dune. A découvrir...

EDITEUR : Humanoïdes Associés
PRIX : environ 13 euros
SORTIE : 21 août
AUTEURS : Enoch et Alberti

Musa, la princesse du désert

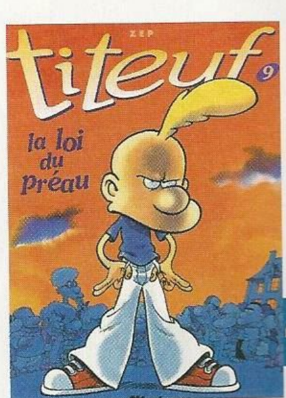
On ne dira jamais assez que le cinéma coréen est en pleine effervescence depuis quelques années et en voici un exemple flamboyant. Mélange entre *Conan le Barbare* et de *La Horde sauvage* (pour le charisme des personnages et le final apocalyptique), Musa aligne les scènes de combats dantesques avec des armes démesurées, à travers une mise en scène très dynamique, au plus proche de l'action. Au centre de cette intrigue : Zhang Ziyi (*Tigre et Dragon*), une princesse tiraillée entre ses sentiments et ses ennemis. Une aventure épique teintée d'un émouvant drame humain, c'est ce qu'est *Musa* au final. A ne manquer sous aucun prétexte.

DISTRIBUTEUR : SND
SORTIE : 28 août

Le héros. L'esclave Yeosol *(Jung Woo-sung)*, figure tragique de cette aventure.

Titeuf t.9
La loi du préau

Mine de rien, le personnage de Titeuf est devenu petit à petit l'emblème de toute une jeune génération. D'ailleurs, preuve de son importance grandissante, le bonhomme a été promu cette année ambassadeur de Handicap International. Plus que jamais, avec ce neuvième tome, Titeuf aborde, via la plume de son géniteur Zep, les problèmes d'actualité touchant les ados (comme la violence à l'école et les rapports entre garçons et filles), mais toujours sous l'angle de l'humour décapant. Une BD à conseiller autant aux parents qu'aux enfants puisque chacun pourra y trouver des réponses aux questions concernant les relations entre adultes et ados.



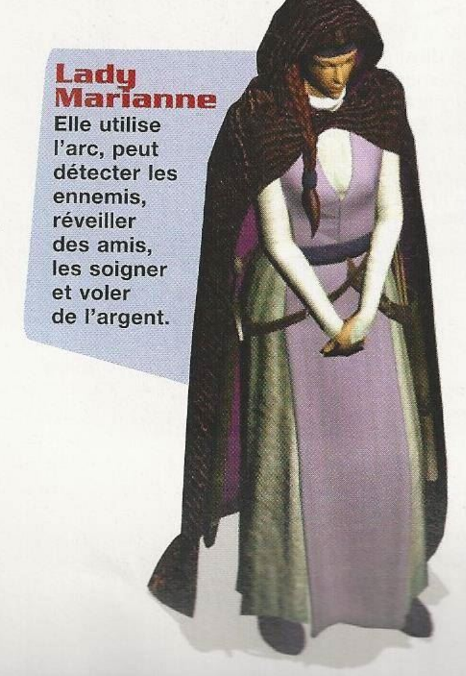
EDITEUR : Glénat
PRIX : environ 9 euros
SORTIE : 29 août
AUTEUR : Zep

EXCLUSIF

RENCON

ROBIN DES BOIS

C'est sympa chez vous ! Alors que c'était rarement le cas dans Desperados, on peut désormais fréquemment entrer dans les bâtiments.



Lady Marianne
Elle utilise l'arc, peut détecter les ennemis, réveiller des amis, les soigner et voler de l'argent.

La légende Sherwood

APRÈS DESPERADOS, SPELLBOUND NOUS REVIENT AVEC UN NOUVEAU JEU DE STRATÉGIE : ROBIN DES BOIS. MAIS CETTE FOIS, ON CHANGE DE PAYSAGE. ADIEU LE FAR-WEST ET BONJOUR LES CONTRÉES BOISÉES DE L'ANGLETERRE...

TRE



Robin des Bois
Outre le fait qu'il soit un archer émérite, il sait corrompre, sauter, grimper aux murs et, bien sûr, voler de l'argent.

de

Procédé de création

On imagine difficilement tout le temps qu'il faut pour, en partant d'un simple croquis, arriver jusqu'à la carte finale.

Tout commence par un simple crayon, une feuille blanche et un certain talent de dessinateur. La disposition des bâtiments est dessinée par petites parties et chaque croquis est envoyé aux modeleurs 3D, qui se chargent de mettre tous ces dessins en volume. La carte du jeu est créée avec l'aide de 3DS MAX et on commence à assembler les formes 3D basiques (cubes, cylindres...) qui représenteront les éléments du décor. On fait aussi attention aux ombres et lumières.

La vie est parfois bien faite. D'un côté, vous avez un éditeur, Wanadoo, qui aimerait bien proposer à Spellbound, encensé pour la qualité de son Desperados, un jeu de stratégie avec pour thème Robin des Bois. Et de l'autre, vous avez Spellbound justement, qui en interne, se dit qu'il aimerait bien changer de décor et explorer l'univers médiéval. C'est donc tout naturellement qu'est né le projet Robin des Bois : La Légende de Sherwood.

Depuis le début, ce titre semble couler de source, sans aucun problème de réalisation, peu de tracas au niveau *gameplay*... A tel point que l'équipe franco-allemande est en avance sur le cahier des charges, ce qui devrait faire le bonheur des joueurs qui, une fois n'est pas coutume, verront débarquer dans les rayons la version finale plus tôt que prévu.

La structure de base était déjà prête, certes. Robin des Bois utilise une version modifiée du moteur de Desperados, dans lequel la taille des *sprites* a toutefois été revue à la hausse. Il en résulte donc des personnages et des décors plus gros que dans leur œuvre précédente, ainsi qu'une qualité accrue de détails, tant au niveau des animations (le nombre de *frames* a été doublé) que des graphismes *(voir encadré)*. L'isométrie a elle aussi subi quelques changements pour donner plus de relief et de volume aux structures.

Côté *gameplay*, de gros bouleversements apparaissent. Le canevas du concept Stratégie a été retravaillé afin d'orienter Robin des Bois vers une voie un peu plus Action. C'est ainsi qu'à l'extrême opposé des missions linéaires de Desperados, nous avons droit à une campagne dynamique durant laquelle certains évènements se déclenchent selon votre statut financier. Car dans Robin des Bois, l'argent est le nerf de la guerre. Le but du jeu est de ramasser assez d'or pour payer la rançon du roi Richard. Ça tombe bien : dénicher des trésors est une des choses que notre héros sait le mieux faire.

Robin ou ses acolytes ramassent la monnaie au cours de différents types de missions : en fouillant les officiers assommés, en trouvant quelques bonus disséminés un peu partout. Mais, comme il est fort probable que certains joueurs n'auront pas réussi à récolter le maximum d'or à la fin

Le Compagnon
Ce sont les seuls personnages mortels. Ils attaquent de leur propre chef, mais peuvent aussi soigner, lancer des pommes et bien d'autres choses encore...

d'une mission, Spellbound a créé des niveaux optionnels – il y en a douze, spécialement destinés à combler les manques de fonds – et le joueur peut les lancer à tout moment. Il s'agit de tendre une embuscade à un collecteur des impôts et le soulager de son lourd fardeau.

Les différents pièges que l'on peut voir dans les versions cinématographiques de Robin des Bois vous seront alors bien utiles : les filets, les compagnons cachés sous un tapis de feuilles ou en haut des arbres… Le reste des missions se compose d'opérations de sauvetage, de vol, de "stratégie" *(voir encadré)* ou des "historiques" durant lesquelles vous faites face aux personnages importants du jeu, comme Guisbourne, le sheriff de Nottingham, le Prince Jean…

Lorsque Robin n'est pas en vadrouille, c'est dans la forêt de Sherwood qu'il tiendra conseil et donnera ses ordres. Cette partie est d'ailleurs une des principales nouveautés de ce genre de jeu. En effet, exit le temps de Desperados où les armes et objets spéciaux utilisés au cours de vos missions se rechargeaient comme par magie. Désormais, le joueur devra confectionner lui-même les outils qu'il veut utiliser. C'est à ce moment-là généralement qu'interviennent les compagnons. Car moins vous tuez de gens, plus nombreux sont ceux qui se rallient à votre cause et viennent vous rejoindre.



ON VOUS LAISSE LE CHOIX ENTRE LA BRUTALITÉ ET LA DISCRÉTION

Frère Tuck
Il est armé d'une grosse masse, peut déverrouiller des portes et, entre autres, lancer des guêpes sur ses ennemis.

Plus vous avez de disciples sous vos ordres, plus vous obtenez rapidement les éléments qui vous sont indispensables. Exemple : les flèches, les pommes pour assommer un soldat, les abeilles pour détourner leur attention... Bien sûr, vous n'en êtes pas totalement dépendant. Vous pouvez vous contenter de filer des coups de poings, voire de les étrangler.

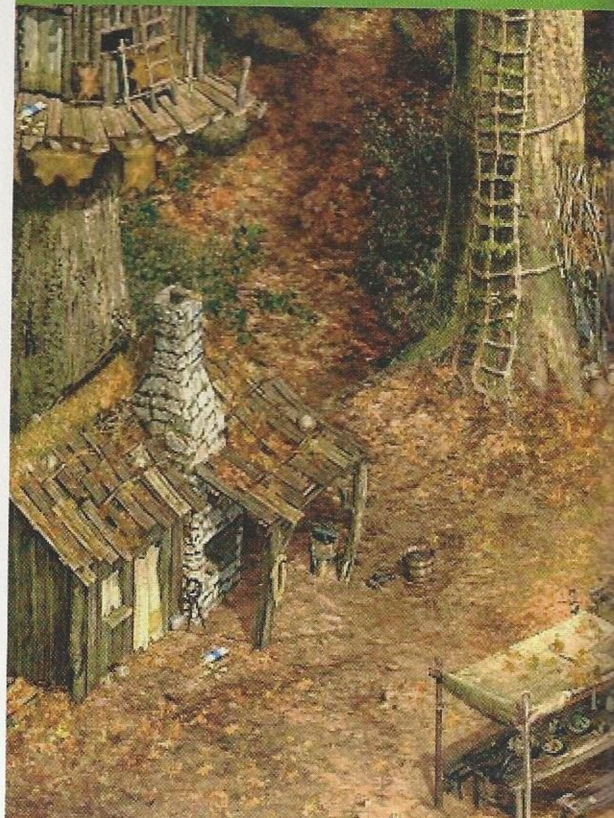
Tout dépend de la combinaison de personnages uniques et de compagnons (ils peuvent se battre à vos côtés) choisis pour telle ou telle mission. Et si vous jetez un œil au casting de personnages, vous verrez qu'il n'y a que l'embarras du choix. De plus, leur utilisation combinée se fera non plus par le biais d'une seule séquence Quick Action (permettant de préétablir une chaîne de commandes), mais de trois par personnage. Ce ne sera pas un luxe face à l'ordinateur.

L'IA s'étant en effet nettement améliorée depuis Desperados, les ennemis organisent bien mieux leur défense ou leurs assauts. Ainsi, les soldats "porte-boucliers" protègent les archers. Et lorsqu'un homme repère quelque chose de louche, il court faire un rapport à son supérieur, lequel rameute tous ses hommes pour qu'ils enquêtent. Inutile de préciser que le premier homme à abattre est cet officier, car une fois celui-ci hors d'état de nuire, le chaos règne.

Action ou infiltration (en utilisant les sauts, la grimpette, les mendiants…) : à vous de voir ! En tout cas, le jeu vous laisse le choix de la méthode à adopter.

Loïc Claveau

Stutely
C'est le fourbe de service. Il excelle dans la fabrication de pièges, utilise les décors à son avantage, peut se faire passer pour un mendiant et lancer des pommes pour assommer les ennemis.



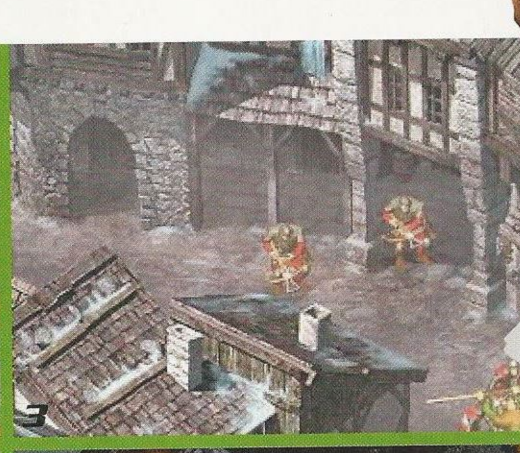
Mission stratégique

L'originalité de ce type de carte, c'est qu'elle est conçue comme pour le mode "prenez le drapeau" !

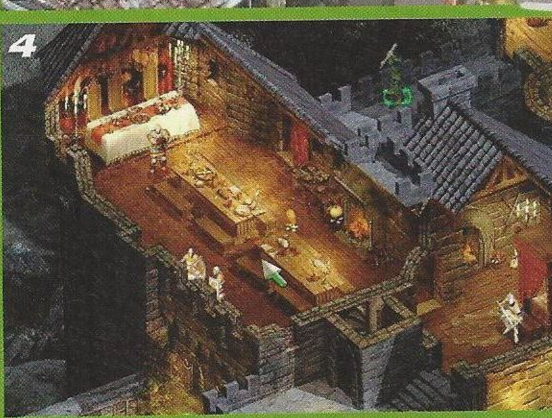
Ces missions se déclenchent à certains moments de l'histoire, quand Robin est appelé en renfort par ses alliés. Elles se déroulent à la manière d'une prise de fort et le but est de faciliter la progression de ses troupes en s'emparant de divers endroits stratégiques, signalés par douze boucliers. Il existe trois façons d'obtenir les écussons. La première est de s'en emparer physiquement pendant la mission... Ça, c'est la méthode traditionnelle. La deuxième consiste à remplir des missions d'interception qui sont, en fait, des niveaux de combat purs et durs. Enfin, la dernière est d'envoyer certains compagnons en reconnaissance avant que la mission ne débute. Grâce à ce système, il est donc possible d'obtenir six écussons avant même de commencer à jouer, et ainsi de raccourcir le temps imposé pour finir la carte. Ensuite, au cours de la mission, l'IA décide du sort des soldats. Du coup, aucun combat ne se ressemble !

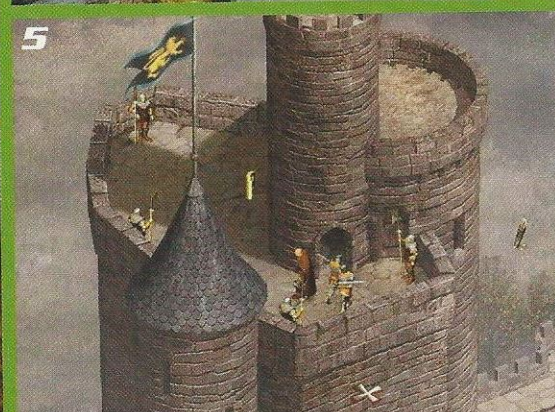
Will Scarlet

C'est le neveu de Robin, mais c'est surtout un être brutal dont la principale fonction est d'achever ses ennemis à coups de masse ou en les étranglant. Ceci dit, il peut protéger ses amis avec son bouclier.









1 Aire de repos. Voici le camp de réfugiés situé dans la forêt de Sherwood, un camp qui sert de QG à Robin.
2 Pris au piège. Les cibles que l'on voit sont celles que vous devez toucher en utilisant l'arc afin de déclencher les pièges (filet, rondin...)
3 Seul contre tous. Petit Jean, grâce à son bâton, peut combattre plusieurs ennemis à la fois.
4 Festin divin. Les tables peuvent accueillir soit un bon repas, soit les pieds de Robin des Bois lorsqu'il décide de sauter dessus.
5 Lutte au sommet. La représentation des châteaux est inspirée de vrais modèles et la fin d'un niveau se situe souvent en haut d'une de leurs tours.

STRATEGIE

MEDIEVAL : TOTAL WAR

LE JEU

Gouvernez un pays pendant l'une des trois périodes du Moyen Age. Développez vos relations diplomatiques ou guerroyez pour le prestige de votre nation.

Second opus de la franchise Total War, Medieval, comme son nom l'indique, nous permet de redécouvrir l'époque des croisades. Le terme n'est pas exagéré puisque le jeu des Anglais de Creative Assembly se veut respectueux de la réalité historique. Ce passage du Japon féodal à un environnement européen n'est pas uniquement dû à un amour certain pour la période. Le marché allemand se fiche des samouraïs. Quant aux Coréens, ils détestent carrément tout ce qui a un lien avec leurs voisins nippons. Il nous arrange pourtant plutôt bien. Comparé au premier épisode, ce volet atteint des proportions hors norme. Les *maps* sont quatre fois plus grandes. Et les combats se révèlent encore plus tactiques, plus savoureux.

Tout commence par la sélection d'un pays et le mode Gestion. Sur fond de carte peinte pour donner le cachet de l'ancien, vos provinces apparaissent sous la forme d'un Risk. Il s'agira ici de décider des mouvements de troupes, de choisir ses constructions, de donner des titres aux généraux pour s'assurer de leur loyauté, d'envoyer des émissaires pour établir des alliances, espionner, de décider à quel monarque confier votre princesse de fille ou encore de gérer vos relations avec le Pape, définir le niveau des taxes...

Château bas

VOUS AVEZ RÊVÉ D'UN JEU DE STRATÉGIE HISTORIQUE ULTIME... LE VOICI !



Siege. Les trébuchets et autres catapultes sont indispsensables pour la prise d'un château de cette taille.



Croisades.
Un bon moyen de s'attirer les faveurs du Pape.

Charge.
Lancer vos troupes à l'assaut, mais surveillez leur état de fatigue !

STRATEGIE

MEDIEVAL : TOTAL WAR



1 Assaut. Lorsqu'une brèche est ouverte, les choses deviennent tendues.
2 Carte. A l'échelle stratégique, les forces en présence sont représentées comme sur un vieux jeu de plateau.
3 Formations. Choisir la bonne formation et le mouvement adéquat sont les clés de la victoire.
4 Ah, l'Italie ! Rome, Venise, ses gondoles, ses châteaux et ses armées.
5 Chevaliers. Les chevaliers du roi sont les plus puissantes unités de cavalerie.

Chaque tour représentant un an, c'est tout un panel de décisions que vous devrez prendre. Même si le coeur du jeu se situe au niveau des combats 3D, cet aspect gestion est très important. Il influera sur le type de troupes à votre disposition et un bon nombre de paramètres. Pour ceux qui trouveraient ceci trop rébarbatif, les développeurs ont inclus certains modes automatiques. On peut laisser l'ordinateur décider des bâtiments à développer, du montant des taxes, pour ne se concentrer que sur l'aspect stratégique. A vos risques et périls ! Cela a un air de jeu à l'ancienne, mais ne vous trompez pas ! Medieval innove. A tel point que l'on pourrait le qualifier de simulation.

Jamais un jeu de stratégie n'a été aussi proche de la réalité

Combats sanglants

Impitoyables et mouvementés ! Les combats de Medieval : Total War sont une expérience unique, du jamais vu dans un jeu vidéo. Le côté âpre d'un siège est parfaitement rendu. Mieux, les retournements de situation apporte à chaque confrontation son lot de surprises. Comme à Azincourt, il ne suffit pas d'avoir les meilleures unités pour s'assurer la victoire. Encore faut-il bien les utiliser. Rien ne sert d'envoyer des archers devant la cavalerie lourde, d'épuiser vos troupes d'élite. Bref, vous l'aurez compris : MTW arrive à un degré de réalisme inconnu à ce jour en matière de simulation historique.

historique. Prenons l'exemple de la France ! Coincée entre les Anglais et le Saint Empire Germanique, sa position est délicate. Seuls les royaumes du Sud (Italie, Espagne) sont plus faibles. Il vous faudra donc choisir immédiatement un puissant ennemi (Anglais, Allemagne) pour s'assurer la passivité de l'autre, soit attendre et prendre l'Italie pour renforcer son influence avec le Pape. Des contingences qui existaient réellement. Et que l'on retrouvera pour la dizaine de pays jouables. Maintenant, imaginez que cela soit renforcer par une phase de combat en 3D diabolique. Une phase où vous devrez faire le siège de chaque château, où la gestion du relief existe, où chaque unité possède sa ribambelle de pa-ramètres (fatigue, courage...). Bien sûr, il faudra coordonner chaque groupe, déplacer vos archers en fonction des mouvements de l'ennemi, adopter des formations, lancer la cavalerie au bon moment (voire la camoufler dans un bois pour le prendre par surprise ensuite), gérer l'état de santé de vos hommes, essayer de rallier les troupes qui fuient, moduler le tout en fonction du climat (éviter de faire courir toutes vos troupes dans le désert !).

Une phase de combat en 3D diabolique !

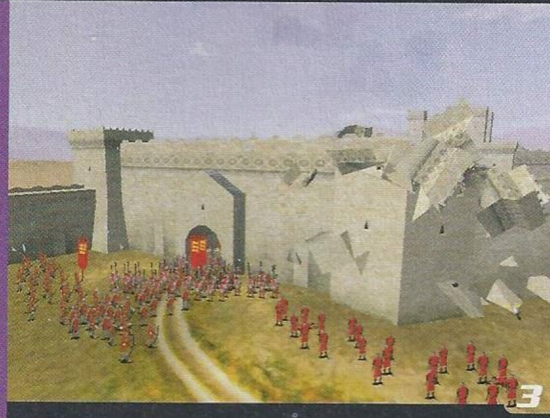
Plus fascinant, Creative Assembly est parvenu à un degré de réalisme jamais atteint. Durant les combats, les retournements de situation sont fréquents. Il suffit qu'une troupe en fuite parvienne à être rallié à nouveau pour tout faire basculer. Et, on se rend compte que, finalement, la victoire ne tient qu'à quelques détails. Vous ne vous trompez pas, Medieval Total War n'est pas un jeu facile.





MEDIEVAL : TOTAL WAR





1 Alignement. Avant le siège, les troupes sont alignés en attendant leur heure.
2 Cavalerie. Il faut vous doter de lanciers pour prémunir les charges de cavalerie.
3 Chutes. Les fortifications s'écroulent. C'est spectaculaire !

On accroche ou pas. Mais attention, si vous prenez le temps de faire quelques parties en multi avec des amis, vous aurez du mal à en décoller. Ce mode étant un des aspects développés depuis Shogun. Le jeu est livré avec Gamespy Arcade et, si jouer une campagne à plusieurs n'est pas de l'ordre du réaliste (il faut compter plusieurs centaines d'heures), faire un siège n'a jamais été aussi jouissif depuis la prise de la Bastille. Alors, quand on découvre un jeu au potentiel inouï, on ne peut avoir qu'un seul regret : l'accessibilité. Même si un travail considérable a été fait, en matière d'interface, on est encore au Moyen Age. La prise en main est immédiate. Mais, pourquoi ne pas avoir tout expliquer à la manière d'un Blizzard. Le novice sera perdu. Et, pour peu qu'il ne se donne que cinq minutes pour se faire une opinion, il passera son chemin. Ne soyez pas celui-ci ! Passez ce cap, c'est l'Eldorado au bout ! A n'en pas douter, une franchise est née !

Cooli

CLASSEMENT

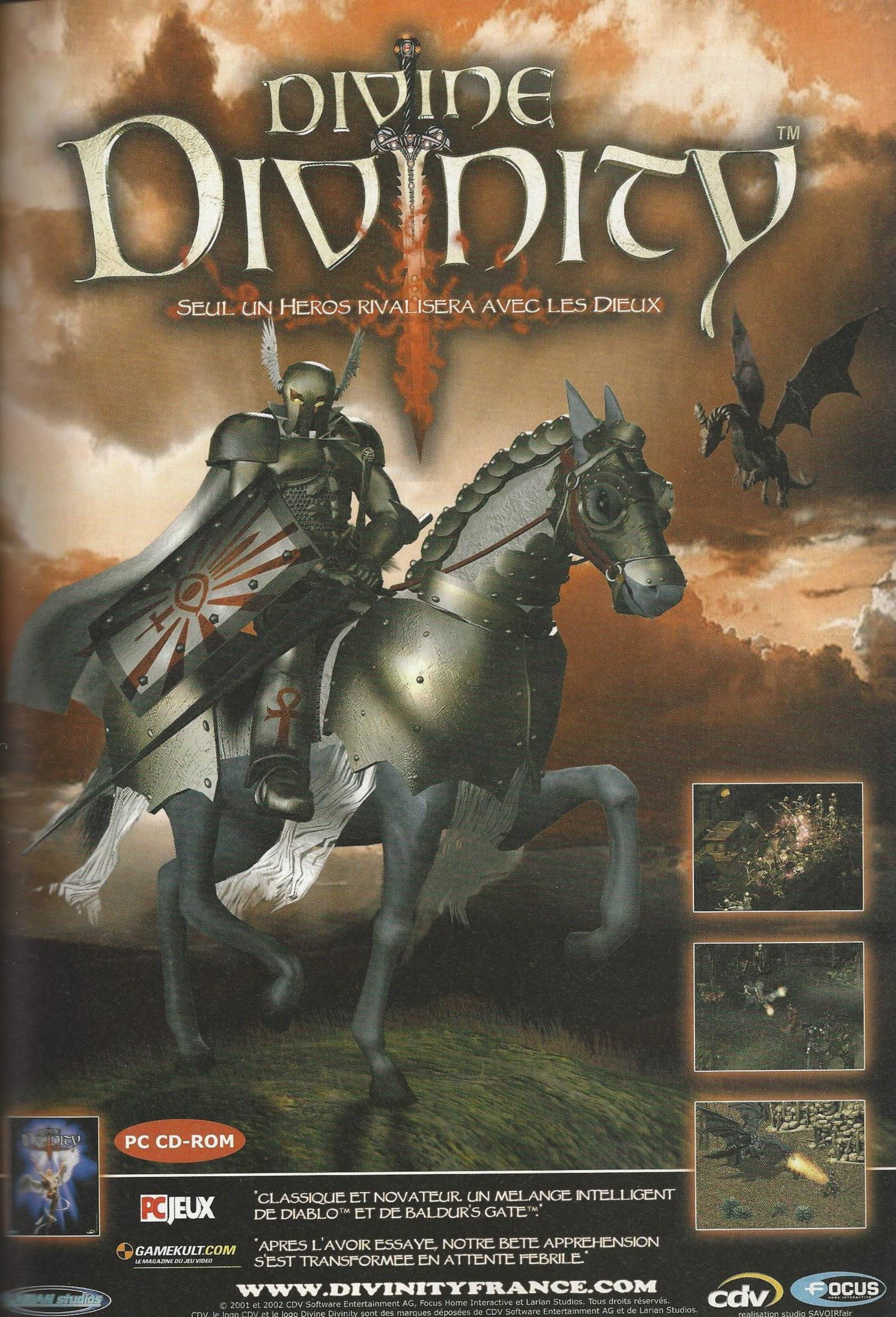
GRAPHISME	87 %
SON	80 %
PRISE EN MAIN	65 %
ATMOSPHÈRE	90 %
DESIGN	89 %
MULTIJOUEURS	89 %

90

- Le réalisme des combats.
- Les prises de château bouleversantes.
- Le mode multi enfin jouable par rapport à Shogun.

- L'interface aurait gagné à être améliorée.
- Graphiquement, c'est encore perfectible.

COMPARATIF :
1 - Medieval : Total War
2 - Shogun : Total War
3 - Cossacks



DIVINE DIVINITY™
SEUL UN HEROS RIVALISERA AVEC LES DIEUX
PC CD-ROM
PC JEUX
"CLASSIQUE ET NOVATEUR. UN MELANGE INTELLIGENT DE DIABLO™ ET DE BALDUR'S GATE™."
GAMEKULT.COM
LE MAGAZINE DU JEU VIDEO
"APRES L'AVOIR ESSAYE, NOTRE BETE APPREHENSION S'EST TRANSFORMEE EN ATTENTE FEBRILE."
WWW.DIVINITYFRANCE.COM
© 2001 et 2002 CDV Software Entertainment AG, Focus Home Interactive et Larian Studios. Tous droits réservés.
CDV, le logo CDV et le logo Divine Divinity sont des marques déposées de CDV Software Entertainment AG et de Larian Studios.
cdv
FOCUS
HOME INTERACTIVE
realisation studio SAVOIRfair

JEU DE ROLE

DIVINE DIVINITY



Diablo est mort !

EST-CE LA SORTIE DU DVD DU SEIGNEUR DES ANNEAUX QUI A DONNÉ AUX ÉDITEURS L'ENVIE DE SORTIR AU MÊME MOMENT DES JEUX AVEC DES ORQUES ET DES TROLLS ? TOUJOURS EST-IL QUE DIVINE DIVINITY N'EST PAS LE MOINS INTÉRESSANT DE CES PRODUITS...

LE JEU

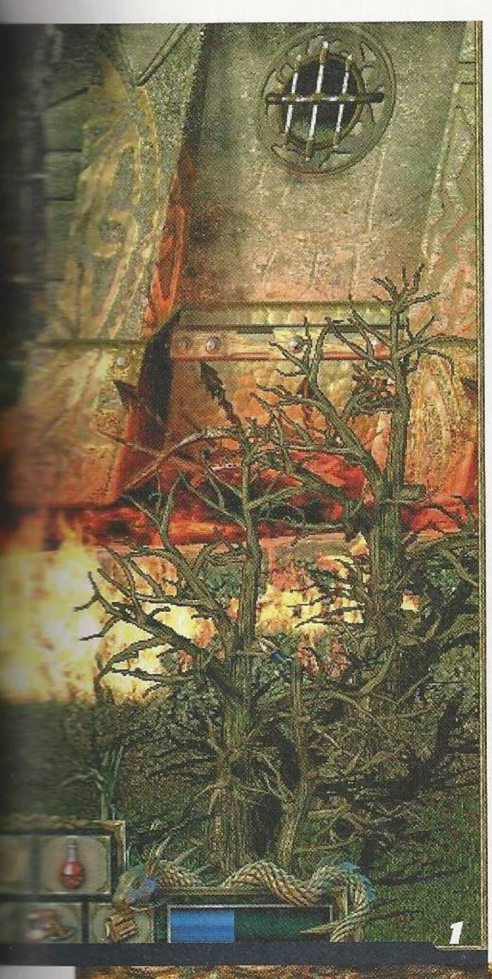
Vous entrez dans un monde médiéval fantastique qui ressemble comme deux gouttes d'eau à celui de Diablo. Divine Divinity a cependant d'autres atouts, comme le gigantisme de son monde, par exemple...

Tenez, un jeu avec des orques et des trolls... Ça faisait longtemps. Reste à espérer que, cette fois, l'histoire sera passionnante, l'univers captivant et le scénario original, simplement pour ne pas se sentir floué, comme un nigaud auquel on n'aurait refilé une simple resucée des titres qui ont marché ces dernières années... Alors voilà, c'est l'histoire d'un mec, recueilli par un guérisseur, qui ne sait pas ce qu'il fait là, ni ce que l'on attend de lui.

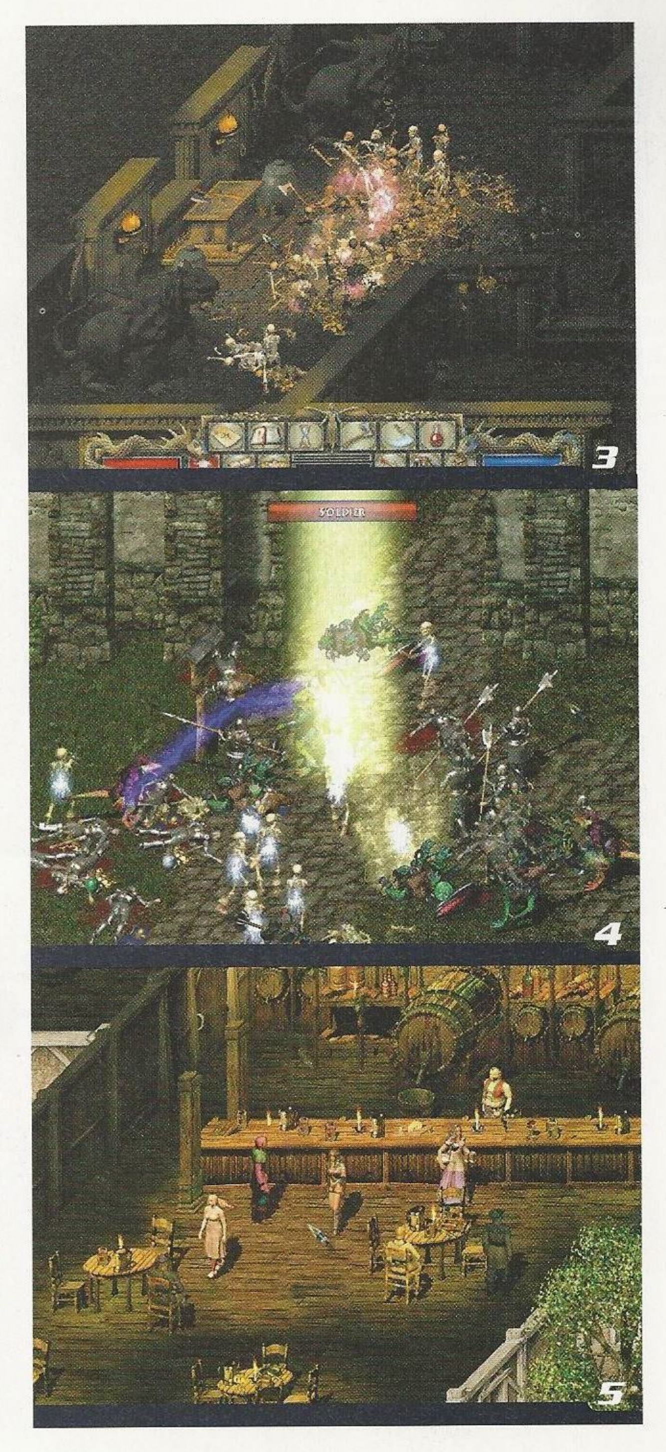
Votre mission, si vous l'acceptez, est de renouer avec votre passé et de retrouver votre identité. En parlant avec les habitants du village, vous apprendrez que la peste fait des ravages dans le quartier. Endiguer cette situation sera une de vos quêtes principales. Pourquoi vous et pas un autre ? Un magicien vous révèlera que vous êtes un des trois "élus". L'intro, assez jolie d'ailleurs, y fait référence. Mais bon, on ne va pas en parler 107 ans. Le scénario, qui s'effeuille petit à petit, est plus profond que dans n'importe quel autre jeu (comme dans Diablo, où il faut tuer... Diablo).

Côté *gameplay*, on atteint des sommets. Le jeu en lui-même ne semble pas novateur, entre Diablo (*kill*, potion, *kill*, potion...) et Baldur's Gate (ennemi en vue, pause, lancement de sorts...). Où est donc l'originalité ? Eh bien, le cocktail – à partir de deux titres radicalement opposés – est savamment dosé et il conviendra à tous les joueurs, les assoiffés d'action et les amateurs d'univers complet et cohérent. Le pari était audacieux. Il est réussi !

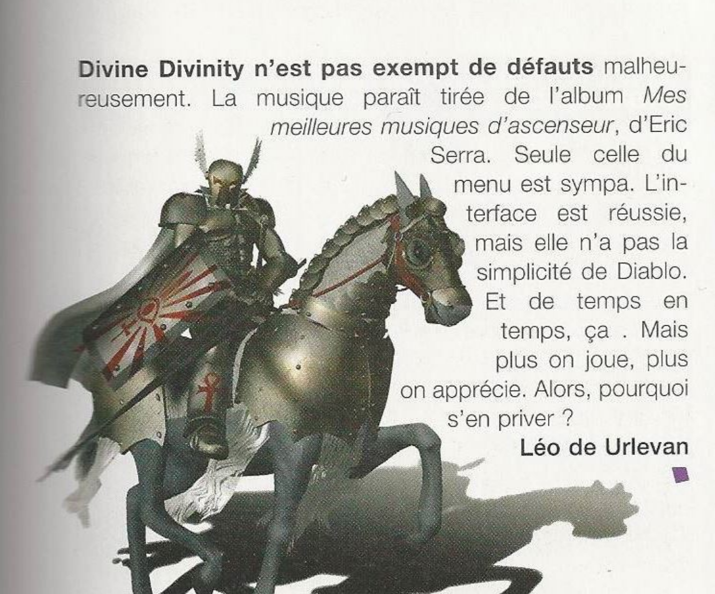
On peut jouer à sa façon, combiner deux styles pour un *gameplay* sur mesure. Le programme s'adapte même votre façon de jouer (solutionneur de quêtes ou mangeur d'XP). Le monde est, lui, gigantesque. Il n'y a que quatre cartes (sans compter tous les souterrains), mais elles représentent 20 000 écrans de jeu. Il y a des centaines de quêtes, à peu près 160 niveaux de compétences pour chacune des trois classes (magicien, voleur ou guerrier) et des milliers d'objets. Par ailleurs, Certains effets graphiques sont tout simplement magnifiques.



1 **Dangereux.** Certains lieux sont vraiment “craignos”, même s’ils ne sont pas peuplés de créatures très agressives.
2 **Magie.** Les sorts sont vraiment impressionants, et variés en plus.
3 **Sacs d’os.** A mesure que le personnage gagne de l’expérience, les combats deviennent de plus en plus spectaculaires.
4 **Entraide.** Parfois, il faut donner des coups de main aux chevaliers, un peu débordés avec les orques..
5 **Tranquillité.** Dans cette auberge, on peut discuter pour obtenir une nouvelle quête..







Divine Divinity n’est pas exempt de défauts malheureusement. La musique paraît tirée de l’album *Mes meilleures musiques d’ascenseur*, d’Eric Serra. Seule celle du menu est sympa. L’interface est réussie, mais elle n’a pas la simplicité de Diablo. Et de temps en temps, ça . Mais plus on joue, plus on apprécie. Alors, pourquoi s’en priver ?

Léo de Urlevan



DIVINE DIVINITY — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Larian Studios
ÉDITEUR :	Focus
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	septembre 2002
SITE :	www.7fx.com

COMPARATIF :
1. Baldur’s Gate ; 2 - **Divine Divinity** ;
3 - Diablo 2

☺
- La durée de vie
- Le mixe action/jeux de rôle, bien dosé
- Les bons scripts d’IA des ennemis

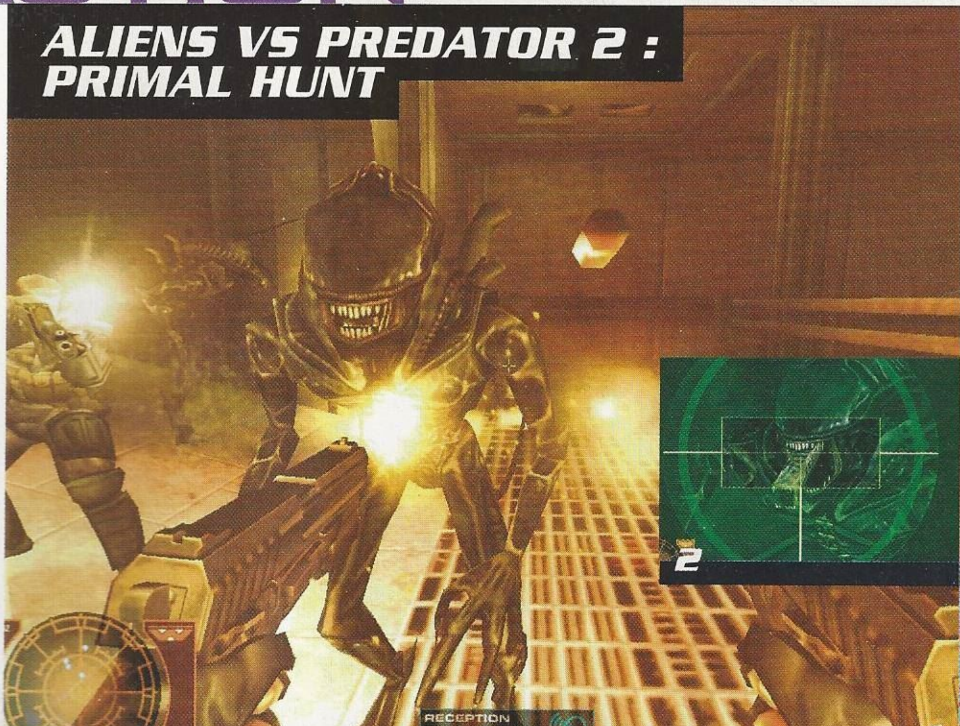
☹
- La musique
- Quelques ralentissements
- Les sauvegardes pèsent entre 20 et 50 mégas.

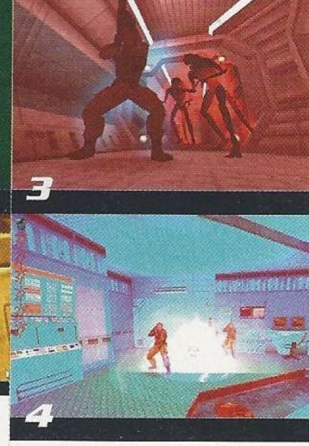
CLASSEMENT

GRAPHISME	75 %
SON	60 %
PRISE EN MAIN	85 %
ATMOSPHÈRE	90 %
DESIGN	85 %
MULTIJOUEURS	-

91

ALIENS VS PREDATOR 2 : PRIMAL HUNT





1 Chair à saucisse. Il a un peu l'air d'un con avec ses petits flingues, le GI !
2 Vulgos. Sa maman ne lui a jamais dit que ce n'était pas beau de tirer la langue.
3 Surprise. Il faut toujours regarder dans son rétro, on ne sait jamais...
4 Psychédélique. Ça, c'est la vision du Predator. Il a pris quoi comme produit ?

De la suite sans les idées

PRIMAL HUNT NE S'AVÈRE GUÈRE INTÉRESSANT. NI SURPRISES, NI INNOVATIONS... DÉCEVANT !

LE JEU

Vous incarnez une nouvelle fois deux monstres sacrés du cinéma qui, bien qu'ils n'aient jamais été réunis sur grand écran, le seront sur celui de votre PC.

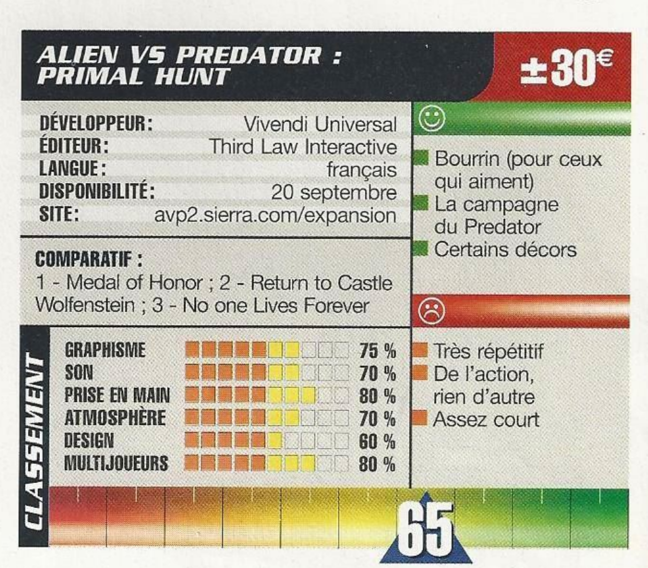
Trop occupé à développer Tron 2.0 et la suite de No One Lives Forever, Monolith a confié l'extension de son Aliens vs Predator 2 à Third Law Interactive. C'est cette boîte, fondée par les anciens développeurs de Daïkatana, qui nous avait offert le quake-like Kiss : Psycho Circus. Du brutal, du génocide de masse en 3D... Il n'est donc pas étonnant que ce jeu ressemble plus à une partie de Duck Hunt qu'au soft flippant qu'était son aîné.

Primal Hunt n'est pas très passionnant. Répétitif, le jeu n'est constitué que de combats de masse : la campagne Caporal, qui remplace celle du Marine, est ennuyeuse au possible. De plus, elle est ridiculement courte et sans aucune « vraie » bonne idée. Ah si ! Vous défendez une pièce d'un assaut alien armé d'une sulfateuse. Quelle originalité ! Pff... Bon, pour ceux qui ne maîtriseraient pas l'art de l'ironie, ce mode de jeu ne présente aucun intérêt.

Idem pour la campagne Predator, si ce n'est qu'elle devient un peu plus exictante grâce à certains recoupements avec l'histoire centrale, puisque vous croisez votre ennemi. C'est clairement la plus longue et la plus intéressante des trois épopées en solo. Celle du Predalien (puisque vous fécondez un Predator, et non pas un humain) est, quant à elle, composée aux deux tiers d'une quête pénible et toujours aussi répétitive. De petit facehuger, vous devenez drone en vous nourrissant...

Le reste n'est que déambulations, combats et séquences falotes. Les scènes scriptées sont inexistantes, les surprises rares, les bonnes idées idem, et l'ensemble du jeu en solo est carrément ennuyeux. C'est linéaire, bourrin et plat. De vagues d'aliens en vague d'aliens, le joueur s'endort ou pense à autre chose.

Les nouvelles armes sont ridicules (comme ce double flingue), les créatures supplémentaires sont laides et mal animées... Et si certains décors sont assez réussis, le fait de se les taper trois fois devient lassant. Notons que Primal Hunt est livré avec quelques niveaux multijoueurs (non testés puisque le jeu n'est pas sorti). En dehors de cet argument – et encore, un patch sera probablement disponible –, l'achat de cet add-on n'est pas une priorité. **Prodigy**



ALIEN VS PREDATOR : PRIMAL HUNT — **±30€**

DÉVELOPPEUR :	Vivendi Universal
ÉDITEUR :	Third Law Interactive
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	20 septembre
SITE :	avp2.sierra.com/expansion

COMPARATIF :
1 - Medal of Honor ; 2 - Return to Castle Wolfenstein ; 3 - No one Lives Forever

CLASSEMENT

GRAPHISME	75 %
SON	70 %
PRISE EN MAIN	80 %
ATMOSPHÈRE	70 %
DESIGN	60 %
MULTIJOUEURS	80 %

☺
- Bourrin (pour ceux qui aiment)
- La campagne du Predator
- Certains décors

☹
- Très répétitif
- De l'action, rien d'autre
- Assez court

65


salon des JEUX VIDEO 2002



STRATEGIE
WARCRAFT 3



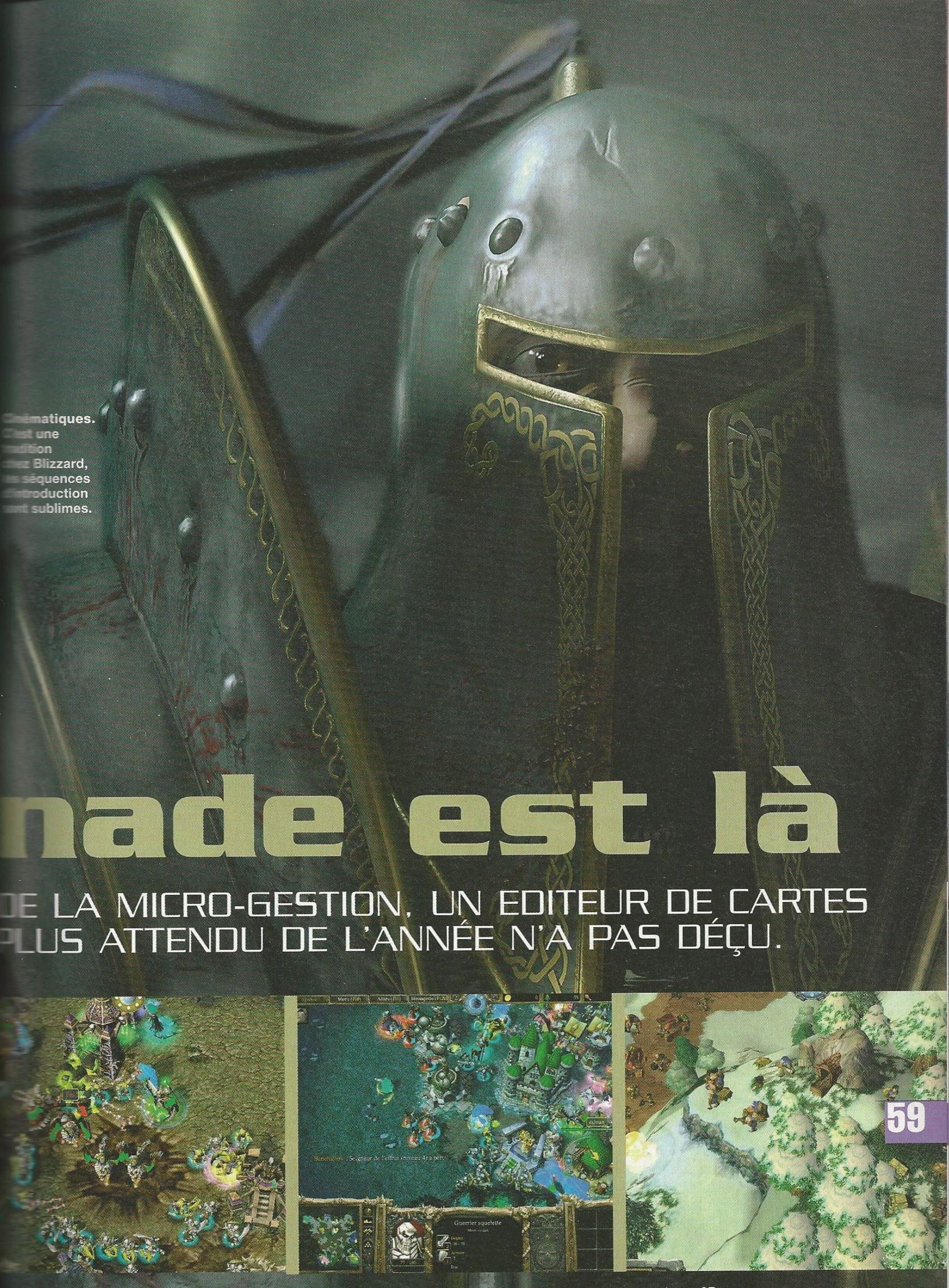
La tor

UN PASSAGE À LA 3D. FABULEUX : LE JEU LE

Rappelez-vous, c'est lors du rendez vous londonien de l'ECTS (Electronic Consumer Trade Show) que Blizzard avait annoncé le développement de Warcraft 3. Un nouveau style de jeu, le Role Playing Strategy (jeu de rôle stratégique) était né selon Bill Roper. Au final, il n'en est rien : ce volet s'inscrit dans la continuité des deux titres précédents. L'installation terminée, on se retrouve avec le déroulé habituel, à savoir cet équilibre parfait entre grand public et *hardcore gamers*.

La campagne solo bien scénarisée et rythmée par les fameuses cinématiques de Matt Samia (comme Diablo 2 et Starcraft) servant de tutorial à un furieux mode multi. Du simple à jouer mais difficile à maîtriser. Si l'architecture n'a pas changé, les évolutions existent bien : ce chapitre effectue un passage à la 3D, apporte deux nouvelles races (les morts vivants et les elfes de la nuit), change de tempo avec l'accent mis sur la

L'Orque. Pour survivre, la Horde et ses clans devront se fier au jeune chef Thrall.



Cinématiques. C'est une tradition chez Blizzard, les séquences d'introduction sont sublimes.

nade est là

DE LA MICRO-GESTION, UN EDITEUR DE CARTES
PLUS ATTENDU DE L'ANNÉE N'A PAS DÉÇU.

Passage à la 3D. Si la représentation ne varie pas par rapport à Warcraft 2, tout est désormais en 3D. Les combats frénétiques offrent désormais des lumières dynamiques et des effets de transparence.

STRATEGIE

WARCRAFT 3



micro-gestion des unités. Les héros, leur panoplie de sorts, leur progression en points d'expériences, les effets des objets magiques à récolter sur les PNJ éparpillés sur une carte sont autant d'éléments nouveaux à prendre en compte.

Exit la technique des ogres "bloodlustés" envoyés en "patrol" (attaque automatique) à un coin de la carte. Chaque combat requiert une attention particulière. La perte d'un héros ou son faible niveau peuvent être de sérieux handicaps. Cet accent mis sur les combats met en retrait l'aspect développement, beaucoup plus rapide. Côté ressources, c'est plus dans le timing parfait en mêlée, dans cette capacité d'éviter des pertes et d'utiliser avec une bonne synchro ces unités que réside la victoire. Mais, pas d'inquiétude, si ce Warcraft 3 a un goût différent, il reste toujours aussi savoureux.

Graphiquement, le passage à la 3D est plutôt une réussite. On retrouve en tout cas la touche de Samwise Didier et Chris Metzen, les graphistes originaux. Si les modélisations semblent faiblardes, voire taillées à la hache, les contingences du réseau sont sans doute passées par là. Le quota des 90 unités par camp en dit long, comparé à celui des 200 d'un Age Of Empire. Ainsi, même s'il n'est pas très beau, Warcraft 3 garde malgré tout un cachet, un style. N'empêche que l'on peut s'interroger quant à l'apport de la 3D sur le gameplay. De là à penser que Warcraft 3 aurait été plus beau avec moins de limitations en 2D... Habitués à goûter aux effets des sorts, à visionner des replays monstrueux et à cette patte graphique, le jeu tel qu'il est nous satisfait pleinement visuellement.

Il faut se rendre à l'évidence : Warcraft 3 pâtit plus de la 3D qu'autre chose : pathfinding très moyen, unités qui se bloquent aisément et aucune influence du relief dans les combats. Cela ressemble donc fort à un moyen de faire facilement du neuf avec du vieux. Sauf que, comme déjà dit précédemment, cette resucée de concepts éprouvés dans War 2 ou Starcraft a finalement bon goût.

L'aspect micro-gestion des combats ainsi que l'apport des héros et des objets magiques renouvellent chaque jour la saveur de ce plat. Bref, si le but de Warcraft 3 était d'être une révolution, c'est raté. Mais s'il s'agissait de scotcher les joueurs pour les deux, trois prochaines années, c'est encore réussi. Finition impeccable, superbe éditeur de carte, pas de problème de connexion sur B.net, interface et ladder (on aime ou on n'aime pas) qui fonctionnent bien.

Reste l'IA hautement perfectible lorsqu'on décide de l'affronter en solo : on passera de l'idiot (option île) au génie avec un héros atteignant le niveau 10 en deux minutes et sachant où se trouve votre base (option continent). Mais le gameplay balance entre races est bien dosé, la finition quasi optimale. Bref, un jeu à posséder d'urgence !

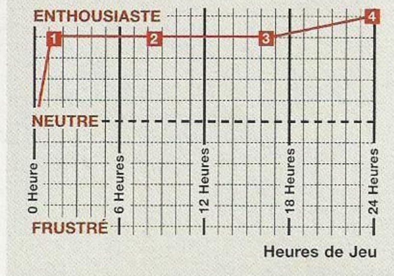
Cooli

> Une fois de plus, Blizzard répond aux espoirs de chacun

WARCRAFT 3

DÉVELOPPEUR: Blizzard
ÉDITEUR: Vivendi
LANGUE: français
DISPONIBILITÉ: immédiate
SITE: www.blizzard.com

±59€



Faut-il préferer Warcraft 3 au démineur ?

Avec Warcraft 3, Blizzard nous offre son jeu le plus complet. Petit bémol tout de même : ce que les Californiens gagnent en finition, ils le perdent en originalité. Mais, d'après nos sources, si un Starcraft 2 ne serait pas prévu pour les cinq années à venir, les prochaines annonces de développement devraient en surprendre plus d'un. Alors un Quake-like plutôt ? Si la tradition est respectée, l'evenement organisé fin août par Vivendi, le "Winter Fair", devrait être l'occasion d'obtenir les premiers éléments de réponse...

1. Le tutorial est très utile. Et il donne vraiment envie de découvrir la suite...

2. Au fil des niveaux, les héros accèdent à de nouveaux sorts.



3. Les nouvelles races débarquent au 3e chapitre, et l'histoire reste palpitante.



4. Finissez la campagne des elfes pour voir toutes les séquences...

Warcraft 3 utilise beaucoup de mémoire. La fluidité parfaite est pratiquement impossible à atteindre avec 128 Mo. Avec 256 Mo, c'est la carte graphique qui fait la différence. A 1 Ghz, avec une GeForce 2, c'est fluide en 1024x768. Si Warcraft 3 saccade chez vous, désactivez les ombres, réduisez les particules et utilisez une palette de couleurs 16 bits.

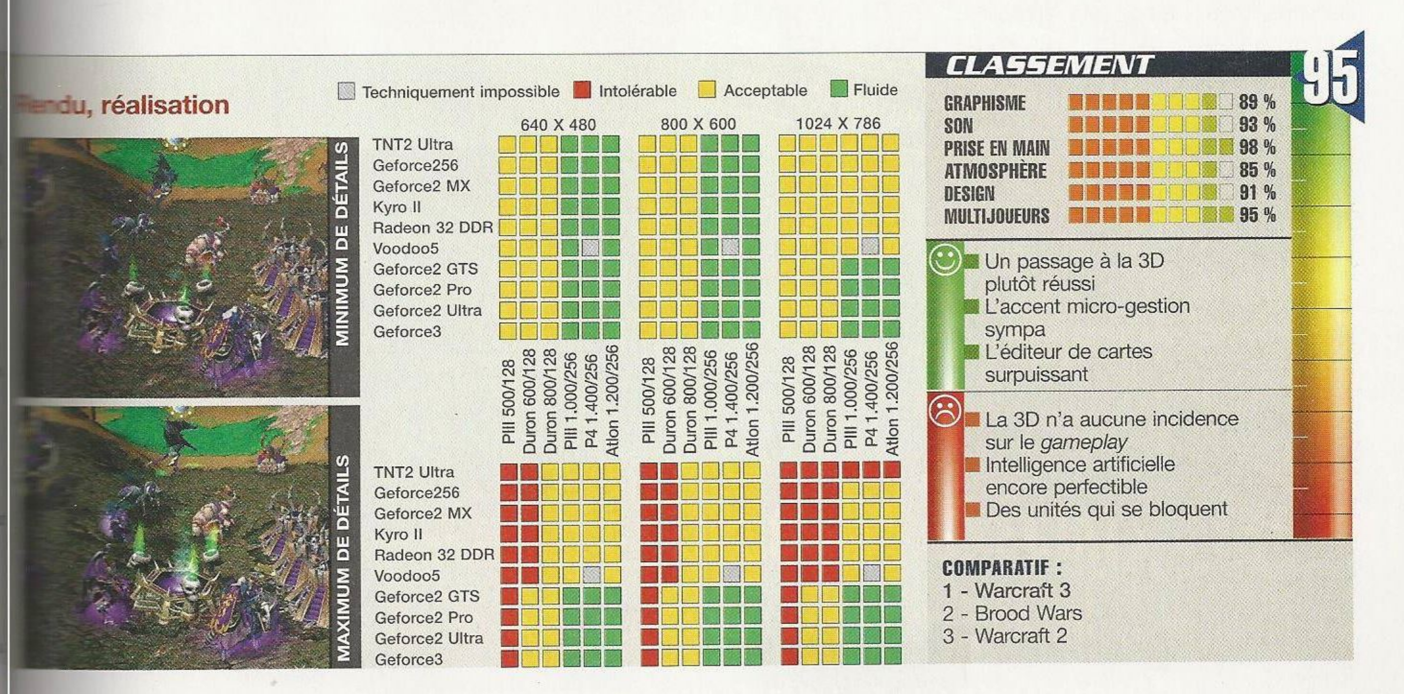
Mods à gogo

S'il fallait retenir une vraie nouveauté de Warcraft 3, hormis le passage à la 3D, on évoquerait tout naturellement les mods. Dès les premiers jours, ont émergé des modes CTF (*"Capture The Flag"*) ou Arena (un affrontement entre des dizaines de gladiateurs). On trouve désormais des adaptations très libres de Diablo 2, Aliens vs Predator (excellent au demeurant...), Starship Troopers, voire quelques RPG tels Le Seigneur des Anneaux ou Dragon Island (L'île des dragons). Voilà qui laisse présager de fantastiques créations dans les prochains mois.

Replays de folie !

...vec la montée du ...ro-*gaming* (il ne faut ...as oublier que Blizzard ...artonne en Corée, ...ays où des matches de ...tarcraft sont diffusés ...a la télé), Warcraft 3 ...inscrit dans son temps ...et il est désormais ...ossible de sauvegarder ...es parties effectuées ...en réseau. Un bon ...oyen de réviser ses *"build orders"*, d'étudier ...es tactiques des autres, ...ais surtout d'admirer ...es *replays* de toute ...eauté en changeant ...de vue. Une bande ...de morts vivants à ...l'attaque, y'a pas à dire, ...on ne s'en lasse pas.

Un Drake rouge. Ce dragon peut vous être utile lors d'un combat.



1 **Olé ! Ne cherchez pas à savoir où vous allez atterrir dans ce jeu !**
2 **Tremplin. En réalisant différentes figures, vous gagnez des pourboires.**
3 **B.D. Joe. Ah ! Si tous les taxis de Paris conduisaient à contre-sens comme lui…**

Ceinture obligatoire

CRAZY TAXI DÉBARQUE ENFIN SUR PC. UN JEU D'ARCADE À L'ÉTAT PUR. SANS CONCESSION…

LE JEU

Vous prenez le volant d'un taxi jaune et menez à bon port vos chers clients sans vous soucier du code de la route.

Crazy Taxi part d'une idée toute simple. Vous prenez des clients et les mener où bon leur semble. Voilà ! Vous êtes chauffeur de taxi. Ça, c'est la version officielle. Mais en pratique, ce titre, c'est tout sauf ça ! Une fois que vous avez mis le contact, vous foncez pied au plancher, rentrez dans tout et n'importe quoi, roulez sous l'eau, prenez des tremplins… Ici, pas de sang, que du fun. Alors oui, bien sûr, les passagers rouspètent. Et alors ? Il y a d'autres taxis. Ils sont bêtes.

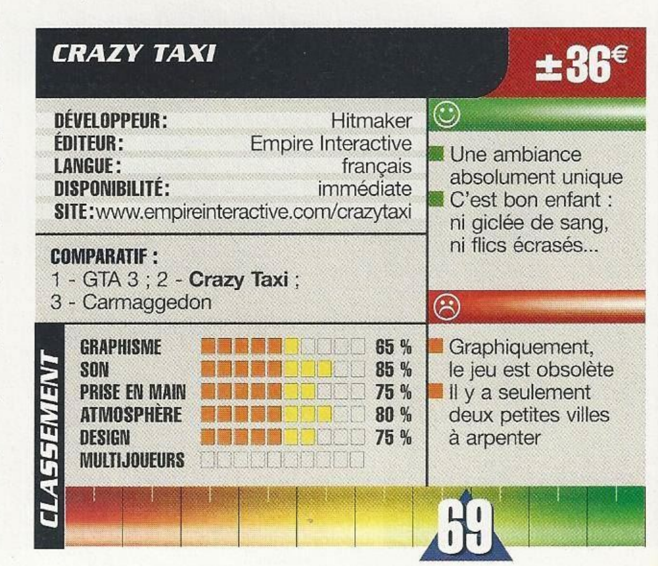
Crazy Taxi, c'est Carmaggedon en bien, pour être bref. Amenez vos clients à bon port, c'est tout de même bien fun aussi. Plus vous aurez une conduite rock and roll, plus vos pourboires seront importants. De même, plus vous atteindrez vite votre but, plus vous serez payé. A ce propos, la flèche verte qui vous sert de boussole n'indique pas toujours le chemin le plus rapide. A vous, comme un vrai chauffeur de taxi, de bien connaître la ville et ses raccourcis.

Vous avez le choix entre quatre conducteurs et leurs taxis respectifs. Au menu de ces bolides bourrés de chevaux : départs sur les chapeaux de roues et dérapages de folie. Ces techniques, vous apprendrez à les maîtriser en vous adonnant aux petits jeux que propose ce titre : sautez le plus loin possible depuis un tremplin de ski, jouez au bowling avec votre voiture… Délirant mais difficile ! La conduite est un art dans ce jeu.

Petit problème d'éthique, même si ce titre est bon, il date tout de même de 1999 et on se trouve ici face au jeu d'origine. Aucune amélioration notable n'y a été apportée. Si coté musique, ça roule (Offspring, Bad Religion, et d'autres groupes du label Epitaph…), côté graphisme, aïe ! Pour ceux qui le connaissent en arcade ou sur console, il n'y aura aucun souci. Mais pour ceux qui le découvrent, ça risque de sembler un peu sommaire ! Vous trouverez un classique, âgé de presque quatre ans.

Cela dit, le jeu est bon, la réalisation au niveau. Seuls quelques bugs d'affichage surviennent, mais ils ne gâchent en rien le plaisir de rentrer dans tout ce qui bouge et d'aller semer la zizanie un peu partout. Alors, à vous de voir… Mais Crazy Taxi, c'est un mythe !

Jérôme Firon



CRAZY TAXI ±36€

DÉVELOPPEUR :	Hitmaker
ÉDITEUR :	Empire Interactive
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.empireinteractive.com/crazytaxi

COMPARATIF :
1 - GTA 3 ; 2 - **Crazy Taxi** ;
3 - Carmaggedon

☺
- Une ambiance absolument unique
- C'est bon enfant : ni giclée de sang, ni flics écrasés…

☹
- Graphiquement, le jeu est obsolète
- Il y a seulement deux petites villes à arpenter

CLASSEMENT

GRAPHISME	65 %
SON	85 %
PRISE EN MAIN	75 %
ATMOSPHÈRE	80 %
DESIGN	75 %
MULTIJOUEURS	

69

SIMULATION

GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4

Grand Prix 4 (GP4) est l'aboutissement du travail de Geoff Crammond. L'homme n'a fait qu'une poignée de jeux, dont les trois précédents Grand Prix. C'est dire s'il est obsédé par la Formule 1. Au fil des éditions, sa simulation est devenue de plus en plus complète et se retrouve aujourd'hui proche de la réalité. A un détail près : GP4 n'a pas la licence FIA (Fédération Internationale de l'Automobile) de cette saison, mais celle de l'an dernier. **GP4 aura un certain parfum de nostalgie.** Les nouveaux retraités, Mika Hakkinen et Jean Alesi, sont toujours là par exemple. Vous pourrez donc encore détruire des caisses à qui mieux mieux. Et même des Prost, si l'envie vous prend. Somme toute, ceux qui aiment "coller à l'évènement" ne seront pas vraiment en condition pour l'immersion tant attendue. Pour les autres, est-ce si grave ? Avec un jeu parfait, on pourrait même prendre le volant de Fangio, non ?

Si GP4 est une référence, elle reste imparfaite. Le jeu nécessite une configuration terriblement puissante pour être fluide. Dans des résolutions traditionnelles (800x600), le jeu tourne sans problème avec des détails à fond. Mais en 1024x768, il faut penser à baisser leur niveau sur les configurations de base (type 1,2 Ghz). Dans les deux cas

Pied au pla

ENTREZ DANS LE COCKPIT DE MICHAEL SCHUMACHER ET FAITES MONTER VOTRE TAUX D'ADRÉNALINE AVEC CHAQUE GRAND PRIX DU CHAMPIONNAT ! ENFIN, CELUI DE L'AN DERNIER...



Ligne
acc



cependant, à chaque fois que l'on passe devant les stands, les ralentissements sont énormes. GP4 est moins exigeant techniquement que son concurrent direct, F1 2002 d'Electronic Arts. Ce dernier a toutefois d'autres atouts (comme la licence officielle pour la saison 2002). Du coup, GP4 n'est plus seul en course.

Lorsque l'on commence GP4, il y a toujours un petit réglage qui ne va pas, une aide en trop. On retourne donc illico dans les menus et on s'aperçoit que l'interface est vraiment mal conçue. Un modèle de ce qu'il ne faut pas faire ! Depuis Grand Prix 3, hormis la détection des périphériques, aucune évolution n'est à noter. Parallèlement, F1 2002 nous propose quelque chose de simple et de très efficace.

Dès qu'on le prend le départ, on se rend compte que GP4 est un titre exceptionnel. La prise en main est immédiate. Les premières aides au pilotage sont indispensables. Par la suite, on les supprime à mesure que l'on se familiarise avec le jeu. Sur F1 2002, le pilotage reste lui assez difficile, même au niveau le plus simple. GP4 convient donc à tous les publics. Graphiquement, GP4 tire son épingle du jeu. Dans F1 2002, les voitures sont propres, elles brillent et on remarque des reflets de folie sur la carrosserie. Dans la simu de Geoff Crammond, tout est moins clinquant, mais un peu plus réaliste. Le jeu se démarque par son sens du détail : gouttes d'eau sur la caméra, jolis effets de chaleur, disques de frein rougeoyants... Ces effets sont complètement gratuits, puisqu'ils n'apparaissent pas immédiatement, mais ils sont appréciables au ralenti ! Rien que pour

ncher

Prenez le volant pour des sensations extrêmes. Ce n'est pas avec cette vue que l'on a la meilleure visibilité, mais le réalisme est au rendez-vous. C'est même plus qu'une vue du baquet puisque l'on se trouve à l'intérieur même du casque du pilote. Petite restriction à cette bonne idée : le casque reste toujours immobile. Dommage !

roite des stands,
ération maximale.

Crash. C'est spectaculaire mais les modèles comportementaux des voitures sont tout à fait réalistes.

SIMULATION

GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4

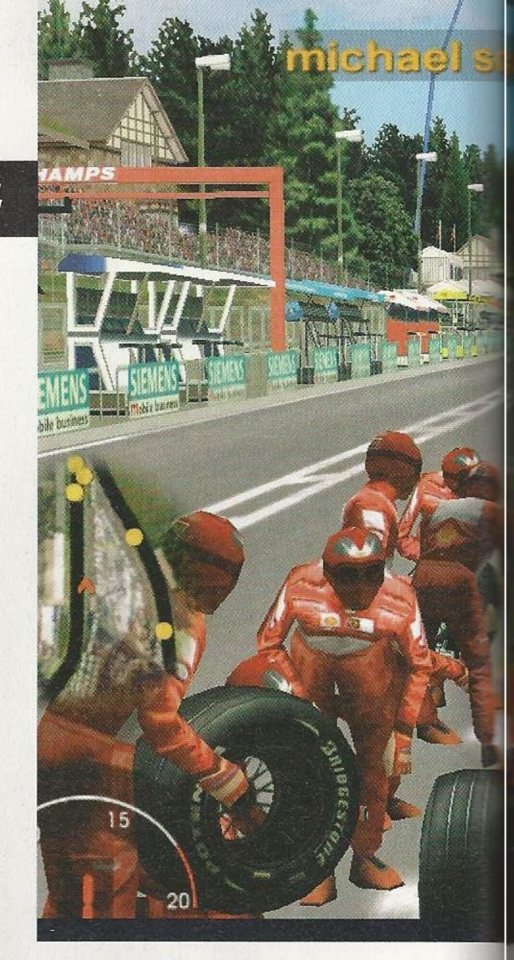
ça, on passe son temps à réaliser des freinages dangereux pour voir luire les disques de frein. L'autre jour, Monsieur Cooli me convoque dans son bureau, séparé du mien par une paroi vitrée. Malgré l'intérêt certain que je portais à ses paroles, je regardais machinalement mon écran. Le jeu diffusait un ralenti de ma partie précédente. De loin, on a l'impression de voir une retransmission télévisée. De près, on distingue une multitude de petits détails. On n'a jamais rien vu d'aussi beau dans ce domaine.

Au niveau sonore, F1 2002 est sur la plus haute marche du podium. On ferme les yeux et on se croirait un dimanche, devant sa télé. Les mondes virtuel et réel se confondent. Aucun de ces deux jeux n'a voulu implanter de commentaires et ça, c'est vraiment appréciable.

> On n'a jamais rien vu d'aussi beau. Comme à la télé !

Bref, les deux jeux se valent et il est difficile d'avancer un jugement. Si vous avez l'habitude de jouer avec tous les détails, prévoyez une fréquence d'horloge supérieure à 2 Ghz pour F1 2002 ! Il reste cependant très beau, même sur du 1,2 Ghz. Pour un jeu à la prise en main rapide, orientez-vous plutôt vers GP4 ! De plus, vos améliorations sur ce dernier titre seront beaucoup plus apparentes que sur F1 2002 où des heures d'apprentissage vous seront nécessaires, même avec toutes les aides activées. C'est la différence fondamentale entre les deux titres. F1 2002 est tellement exigeant qu'il peut paraître rebutant. GP4 l'est tout autant mais par ses menus, bordéliques au possible. Au niveau des ralentis, GP4 est jouissif quand on s'attache aux petits détails. Et c'est sans doute cela qui fait la force de ce jeu. Au final, Grand Prix 4 reste sur la première marche du podium… de quelques millièmes.

Léo de Urlevan



***1* Plus vite, les gars !** C'est plus beau dans les stands, mais on n'a pas l'impression que les techniciens se dépêchent.

***2* Admirez, c'est "bô" !** Cette vue est une façon d'apprécier un Grand Prix dans ses moindres détails *(voir encadré Plein la vue)*.

LE CAS HOCKENHEIM

Là, GP4 se prend une vraie claque en pleine gueule. En effet, ce jeu a obtenu la licence de l'an dernier mais F1 2002, comme son nom l'indique, reproduit tous les circuits de cette année. Gageons que les réglages seront différents, notamment au niveau des appuis ! Mais si vous voulez péter les 360 km/h sur un circuit, ce sera sur GP4… et sur l'ancien tracé d'Hockenheim.

GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4

DÉVELOPPEUR: Microprose
ÉDITEUR: Infogrames
LANGUE: français
DISPONIBILITÉ: immédiate
SITE: grandprixgames.com

±60€



Sur la plus haute marche du podium… d'un demi-aileron

Pour le téléspectateur lambda qui aime comater le dimanche après-midi, comme pour l'inconditionnel qui se rend chaque année à Magny-Cours, GP4 s'avère indispensable ! Mais il a désormais un concurrent, F1 2002 en l'occurrence, et la suite de la compétition entre Geoff Crammond et Electronic Arts s'annonce fabuleuse. En tout cas, elle s'annonce plus serrée que celle opposant Michael Schumacher au reste du paddock.

1. Les menus ont changé. Mais il n'y a ni nouvelle fonction, ni nouveau mode



2. Une petit présentation du circuit (stands, *pace-cars…*) n'aurait pas fait de mal.



3. Grâce à la télémétrie et aux réglages, on s'améliore après des centaines de tours.

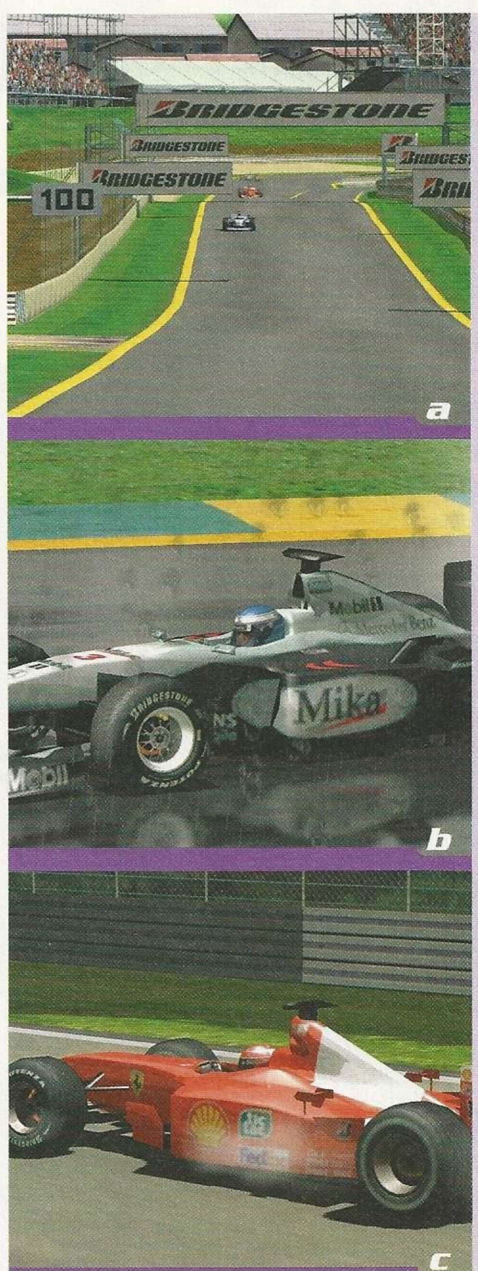


4. Après des heures de jeu, GP4 présente toujours de l'intérêt.

Sur nos machines de test, avec les détails pouss[…] au maximum, GP4 ne dépa[…] pas les 25 images se[…] de. On comm[…] ce à l'appréc[…] en limitant d[…] détails. Vous pouvez amé[…] la fluidité a[…] baissez la ré[…] tion, la quali[…] textures du j[…] puis réduisez qualité des ombres réglages su[…] décors n'app[…] tent qu'un ga[…] minime de per[…] formance.







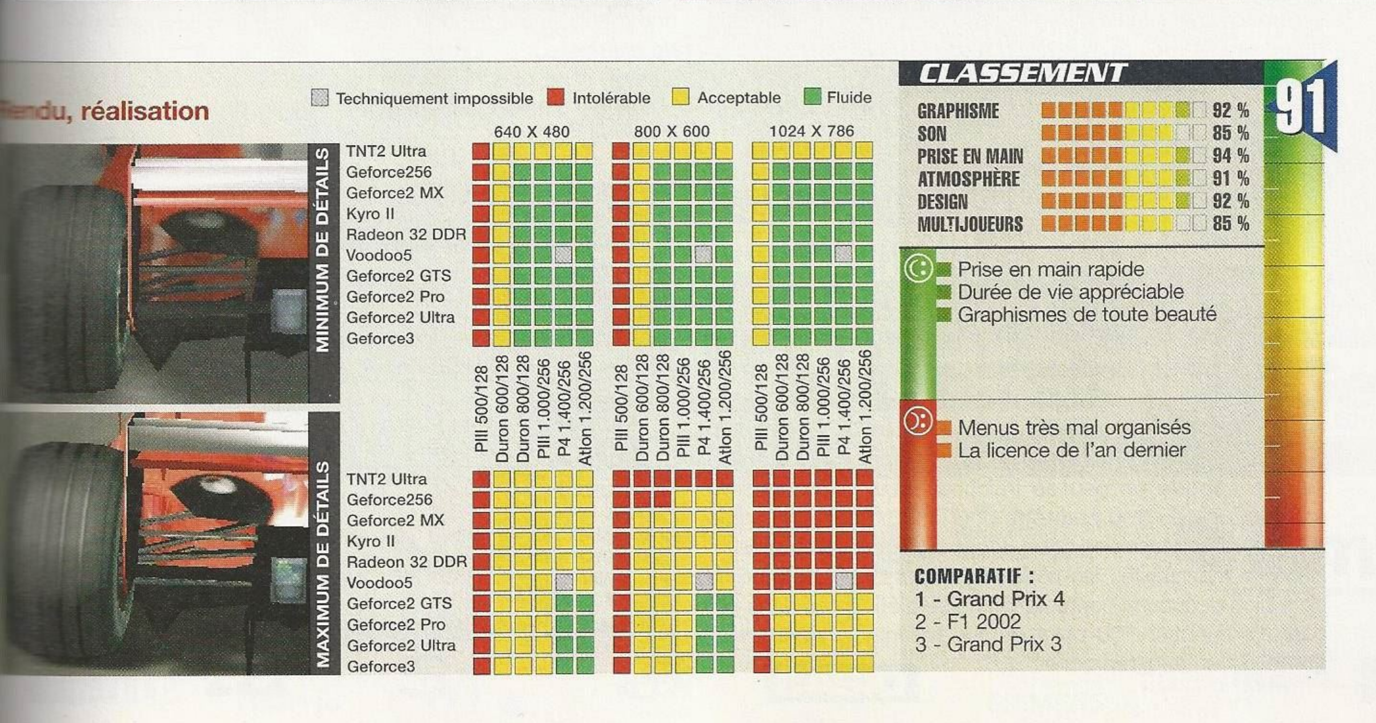
PLEIN LA VUE

Voici un exemple des différents effets que l'on peut admirer dans Grand Prix 4. Notez au passage que les vues dans lesquelles ces images sont capturées ne sont pas jouables, mais qu'elles justifient la vision des ralentis !

***a* Effet de chaleur.** La voiture la plus proche est nette, mais la chaleur de la piste déforme les suivantes. Un peu comme dans Gran Turismo 3, sur PlayStation 2.

***b* Il pleut, il mouille.** Tout d'abord, admirez les jolies gouttelettes sur la caméra ! Il faut savoir qu'elles ne sont pas statiques. Regardez aussi le reflet de la voiture sur la piste ! Ce ne sont pas des effets nouveaux mais ils sont réalisés superbement.

***c* Rougir de plaisir.** Senna expliquait que c'est à ce moment-là qu'il dépassait tous ses concurrents : quand les disques de freins devenaient rouges… L'effet est particulièrement réussi car le rougissement, ainsi que le retour à la normale, sont progressifs. La très grande classe !



FOURMIZ EXTREME RACING

2 **Insecticide. Tous les bonus habituels de ce type de jeu sont présents, y compris les missiles.**

3 **A pied. Avec six pattes, on va bien plus vite.**

1 **Bric et Broc. Coque de noix, dé à coudre... Rien ne se perd comme vous pouvez le voir.**

Grand Prix de Fourmi 1

UN MARIO KART AU RAS DES PÂQUERETTES

LE JEU

Vous incarnez une fourmi, pilote de kart à ses heures, et faites tout votre possible pour l'emporter.

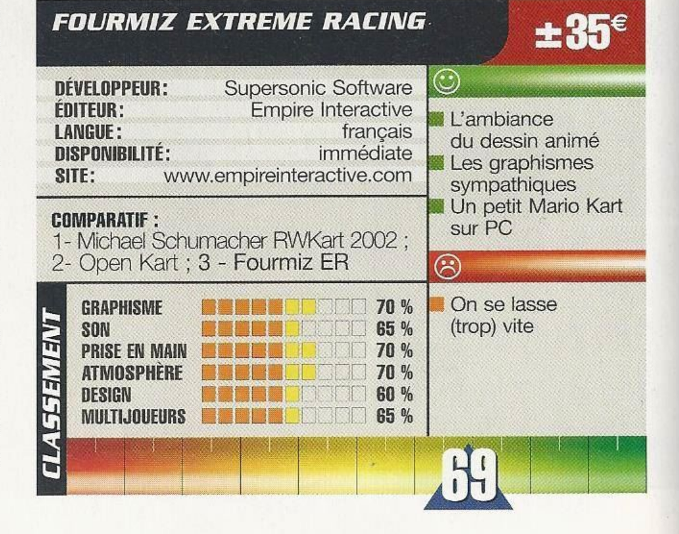
Une vitesse de pointe de 0,5 km/h, c'est suffisamment rare pour attirer l'attention... A pied ou aux commandes de véhicules faits de bric et de broc, roulants ou volants, de multiples épreuves vous attendent : slalom, course simple ou en temps limité... Autant de défis que Z et Bala, les deux stars disponibles au début, auront à relever. Quatre autres personnages se débloqueront au fur et à mesure de vos victoires, avec pour chacun ses propres capacités et challenges.

Une fois une course lancée, vous devrez ramasser toutes sortes de bonus (boost, missiles,...) pour lutter contre vos adversaires. Vous pouvez jouer jusqu'à quatre sur la même machine. Carnages sur le clavier et à l'écran assurés. On déplorera les véhicules un peu trop gros qui limitent l'aspect pilotage et cantonnent ce titre à un chamboule-tout permanent. Beaucoup de collisions et d'effets spéciaux sont en effet au rendez-vous.

Les graphismes, réalisés sous RenderWare, retranscrivent au mieux l'ambiance féerique du film. On retrouve avec bonheur ces chers insectes finement modélisés. L'ensemble apporte un peu de fraîcheur dans la production actuelle, un peu trop peut-être pour toucher les plus âgés d'entre vous. Musiques et bruitages sont du même acabit. Reste la maniabilité : les véhicules et personnages répondent bien et aucune contestation ne sera acceptée dans ce carnage lilliputien. Du point de vue technique, donc, pas grand-chose à lui reprocher.

Alors, où est-ce que le bât blesse ? Eh bien on se lasse vite, le jeu ne se renouvelle pas suffisamment. On a déjà tout vu... Pourtant, de telles parties devraient nous surprendre. La licence Fourmiz n'apporte finalement pas grand-chose, d'autant qu'elle commence à dater (problème de distributeur ?). On se trouve au final face à un petit jeu sympa, sans plus. Seuls les plus jeunes apprécieront, les autres n'y jetteront sans doute qu'un coup d'œil furtif.

Jérôme Firon



FOURMIZ EXTREME RACING — ±35€

DÉVELOPPEUR :	Supersonic Software
ÉDITEUR :	Empire Interactive
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.empireinteractive.com

COMPARATIF :
1- Michael Schumacher RWKart 2002 ;
2- Open Kart ; 3 - Fourmiz ER

CLASSEMENT

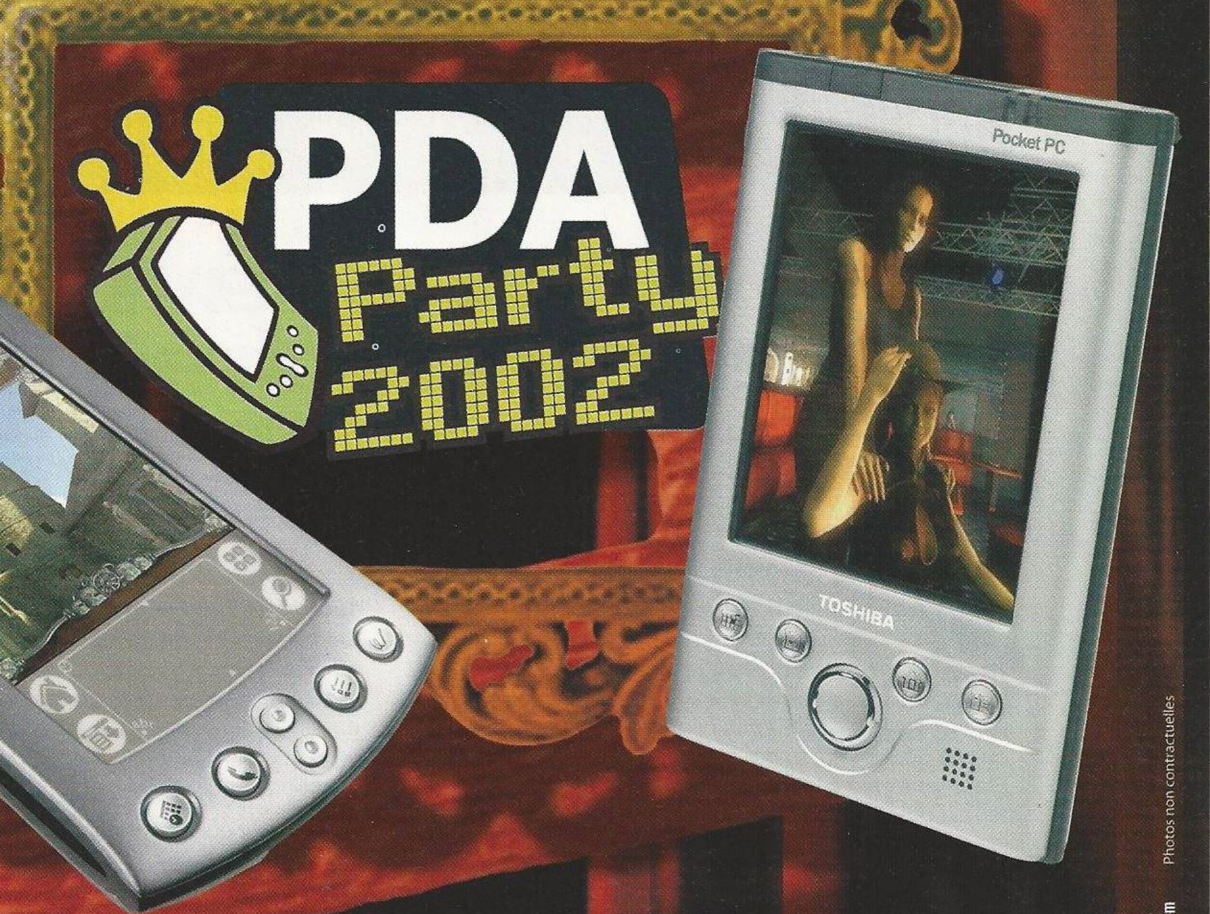
GRAPHISME	70 %
SON	65 %
PRISE EN MAIN	70 %
ATMOSPHÈRE	70 %
DESIGN	60 %
MULTIJOUEURS	65 %

☺
- L'ambiance du dessin animé
- Les graphismes sympathiques
- Un petit Mario Kart sur PC

☹
- On se lasse (trop) vite

69

GARANTIE SANS FIL



Photos non contractuelles

©Romsail.com

Le 6 novembre 2002 - Salle Wagram-Paris 17ème

Droit d'entrée : 12 euros. Billets disponibles dans la limite des places disponibles dans tous les magasins Fnac et sur www.fnac.com à partir du 6 septembre 2002. Aucun billet ne sera vendu sur place. Salle Wagram, 39, avenue Wagram 75008 Paris. Ouverture de la soirée PDAParty à partir de 19 heures. Pour plus d'informations contactez par e-mail : pdaparty@pdafrance.com ou directement sur le site www.pdafrance.com/pdaparty

Organisé par :

PDAfrance
www.pdafrance.com

Avec la participation de :



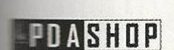


SONY

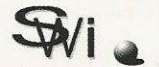
















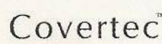














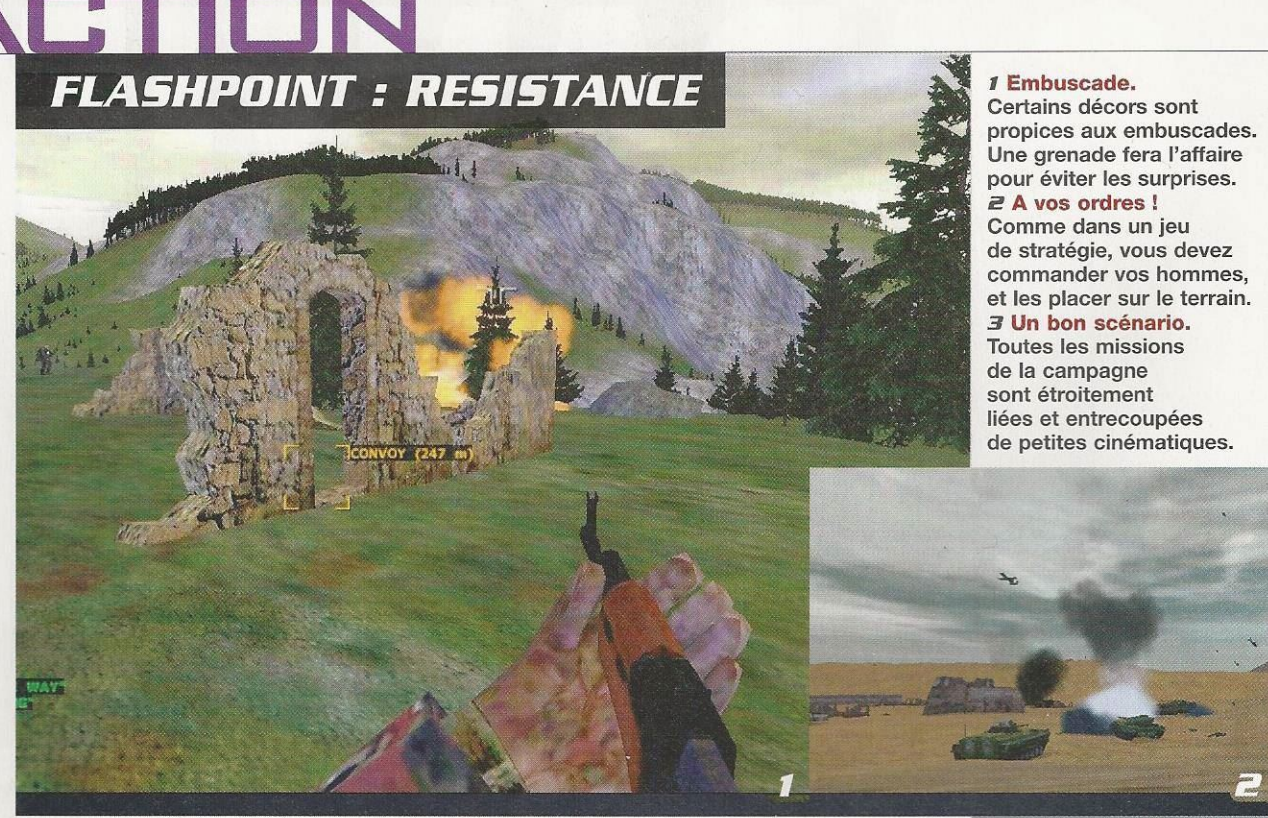






HOLUX France

FLASHPOINT : RESISTANCE



1 Embuscade.
Certains décors sont propices aux embuscades. Une grenade fera l'affaire pour éviter les surprises.
2 A vos ordres !
Comme dans un jeu de stratégie, vous devez commander vos hommes, et les placer sur le terrain.
3 Un bon scénario.
Toutes les missions de la campagne sont étroitement liées et entrecoupées de petites cinématiques.



LE JEU

Vous êtes le chef d'une petite poignée de rebelles dont l'objectif est de libérer leur pays envahi par les Russes.

Rejoignez la rebellion !

L'UNE DES TOUTES MEILLEURES SIMULATIONS DE COMBAT EN 3D NOUS APPORTE ENFIN SA PREMIÈRE EXTENSION : RÉSISTANCE.

C'est quand on croit que tout va pour le mieux que le pire survient. Après divers services rendus à l'armée lors d'une guerre destructrice, Victor Troska savoure un repos mérité, mais les Russes décident alors d'envahir son pays. Surpris par cette intrusion, il n'y a plus qu'une solution : prendre le maquis.

Flashpoint est bien plus qu'un FPS (First Person Shooter) ou un simple jeu d'infiltration. Il est synonyme d'excellence en matière de simulation de combat, genre dans lequel vous devez non seulement vous occuper de votre héros, mais aussi gérer une escouade de soldats. Autre trait qui caractérise Flashpoint : son réalisme.

Résistance dépasse les bornes – pour le plus grand plaisir des joueurs – puisque l'île où vous êtes est immense (100 km²). De plus, elle pullule de décors variés (industriel, urbain, sauvage...). Et comme toujours, le jeu mesure les facteurs temps et distance de façon relative : lorsque vous parcourez un kilomètre à pied, les minutes vous sembleront bien longues. Heureusement, le pilotage de véhicules est encore permis. Il est même vivement conseillé !

On a l'impression de pouvoir faire ce que l'on veut et ça, c'est vraiment très appréciable. En effet, il est désormais possible de jeter ses armes ou de les cacher, ce qui n'était pas le cas auparavant. Cela s'inscrit dans un nouveau système de campagne qui donne au joueur un sentiment de vécu. N'oubliez pas qu'en tant que rebelles, vous ne disposez que de peu d'armes...

Tout votre équipement (guns, munitions...) est sauvé de mission en mission, ce qui vous oblige à bien gérer vos stocks. Imaginez votre tête si vous vous retrouvez sans roquette lorsqu'un tank apparaîtra à l'horizon ! Et quand on sait qu'une vingtaine de missions diverses et variées vous attendent (attaque, vol, destruction, embuscade...), le gaspillage est exclu...

Loïc Claveau


FLASHPOINT : RESISTANCE — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Bohemia Interactive
ÉDITEUR :	Codemasters
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.bistudio.com/resistance/

COMPARATIF :
1 - Rainbow Six ; 2 - Flashpoint ; 3 - Ghost Recon

CLASSEMENT

GRAPHISME	80 %
SON	70 %
PRISE EN MAIN	65 %
ATMOSPHÈRE	95 %
DESIGN	80 %
MULTIJOUEURS	80 %

☺
- L'ambiance est géniale, on s'y croirait...
- La campagne est longue et passionnante !

☹
- Une gestion de groupe difficile à prendre en main
- En mode Cadet, le jeu s'avère déjà *hard*

85

KING OF THE ROAD



1 Aïe, aïe, aïe ! C'est de la simu, pas de l'arcade ! Il faut faire attention...
2 Pit-stop. En "simulation totale", le jeu vous oblige à passer par les lieux sacro-saints des routiers.
3 Excès de vitesse. 80 km/h, c'est trop ! King Of The Road est un jeu où on prend son temps.

Le nouveau roi de la déroute

TOUT LE MONDE LE SAIT : LES ROUTIERS SONT SYMPAS. MALHEUREUSEMENT, LE JEU NE L'EST PAS...

LE JEU

Vous vous asseyez dans un gros camion et tentez de gérer votre carrière au mieux, en attendant l'add-on "King Of The Road : les restos routiers au bord de la RN20"...

Routier. Un mythe. Un mythe qui s'effondre aujourd'hui avec King Of The Road, cette simulation de conduite de camions. Le but ? Aucun, si ce n'est de se glisser dans la peau d'un chauffeur poids lourds. Vous devez acheter de nouveaux véhicules, embaucher des gars et surtout transporter des remorques sur des routes désertes, autrement dit dans un décor tristement pauvre. Et ce, jusqu'à l'épuisement. Il faut bien compter cinq minutes...

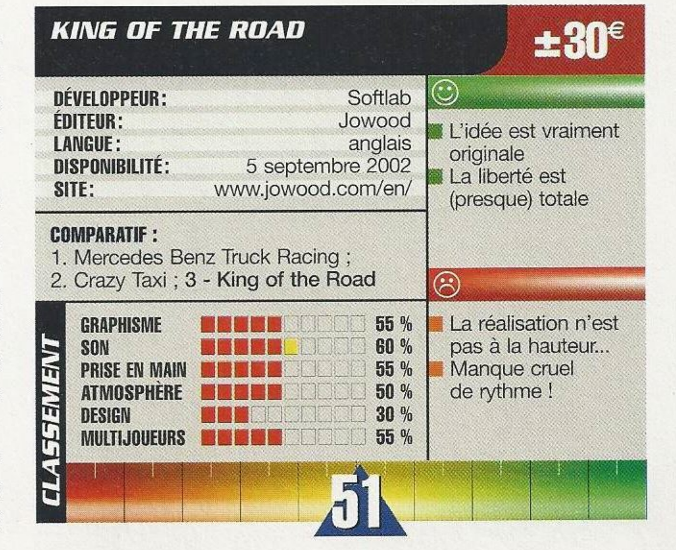
Plus sérieusement, ce jeu vous propose de vous investir dans une carrière de convoyeur. Vous transportez de la dynamite, des diamants et tutti quanti. Votre mission est d'emmener votre cargaison à bon port le plus rapidement possible et avec le plus grand soin. Attention aux excès de vitesse (radar, hélicos) et aux concurrents qui n'hésiteront pas à user de leur impressionnante carcasse pour vous endommager.

Défiez vos amis lors de trois mini-jeux ! Rien de vraiment excitant toutefois. A part ça, vingt véhicules sont disponibles, y compris des voitures et des 4x4 pour explorer les 150 kilomètres de routes et d'autoroutes. Au fil des bornes, le but est d'engranger un maximum d'argent pour prospérer. Libre à vous après d'en faire ce que vous voulez : payer vos amendes, acheter de nouveaux tracteurs, vous procurer des détecteurs de radar...

Les bruitages ne sont pas mal faits, certes, mais l'interaction avec les autres véhicules est limitée à son strict minimum. Idem pour les décors. Les arbres et les panneaux tombent, les autres s'arrêtent devant vous et ne se plient que légèrement en cas de choc. Pour ce qui est des conditions de jeu, le jour, la nuit et les intempéries – sont gérés.

Mais son gros point faible, outre le manque d'intérêt évident, ce sont les graphismes. Anguleux ! Peu de textures ! Et surtout un manque de variété qui ne fait qu'augmenter l'ennui à mesure que le temps passe... A n'acheter que si vous êtes un fan invétéré de gros trucks.

Jérôme Firon



KING OF THE ROAD — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Softlab
ÉDITEUR :	Jowood
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	5 septembre 2002
SITE :	www.jowood.com/en/

COMPARATIF :
1. Mercedes Benz Truck Racing ;
2. Crazy Taxi ; 3 - King of the Road

☺
- L'idée est vraiment originale
- La liberté est (presque) totale

☹
- La réalisation n'est pas à la hauteur...
- Manque cruel de rythme !

CLASSEMENT

GRAPHISME	55 %
SON	60 %
PRISE EN MAIN	55 %
ATMOSPHÈRE	50 %
DESIGN	30 %
MULTIJOUEURS	55 %

51



JEUX DE ROLE

NEVERWINTER NIGHTS

Le jeu

Vous incarnez un mercenaire, embauché pour mettre un terme au chaos qui règn à Neverwinter et enrayer la peste qui empoisonne la ville.



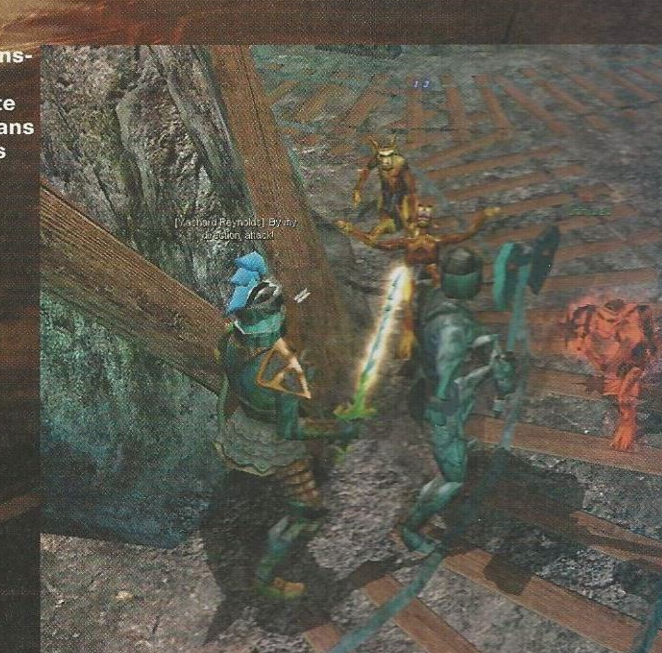
Une véritable révolution

DANS UN GENRE OÙ IL EST PARFOIS DIFFICILE DE DIFFÉRENCIER CERTAINS TITRES, BIOWARE A SU RÉALISER UN JEU HORS DU COMMUN...

Plus que le premier jeu de rôle 3D de Bioware, Neverwinter Nights est avant tout le fruit de près de cinq années de travail, et une véritable petite révolution dans le genre très cloisonné du jeu de rôle sur PC. Là où ils auraient pu se contenter de faire un Baldur's Gate en 3D, Bioware a su tirer les leçons de ses précédents échecs et s'inspirer de ce que la concurrence a proposé de meilleur pour finalement créer un petit événement.

Neverwinter Nights, c'est quoi ? Pour faire simple, il s'agit d'un RPG en 3D, structuré autour des règles de la troisième édition d'AD&D. Vous dirigez un personnage unique, c'en est en effet fini des équipes de six héros aventureux. Bioware sacrifie sur l'autel de la simplicité les mécanismes de jeu d'un Baldur's Gate, pour tendre plutôt vers Diablo II. Diablo, oui, le mot est lâché, et si certains puristes du jeu de rôle

Promenons-nous... Une petite balade dans les mines



JEUX DE ROLE

NEVERWINTER NIGHTS



1 Chante, la vie, chante ! Le barde requinque le héros. Cependant, on ne gère pas une équipe complète comme dans Baldur's Gate. **2 Vite, un docteur !** Empoisonné... Et voilà des points de vie qui s'envolent. **3 Ça va être une boucherie.** Zombies au crépuscule, la nuit promet d'être chaude.

vont aussitôt reposer ce journal en pestant de dégoût, il est important de noter en quoi les deux jeux sont similaires, mais surtout en quoi ils sont (très) différents.

Neverwinter Nights est plus proche d'un RPG action à la Icewind Dale que d'un jeu de rôle complexe du type Arcanum. La campagne solo est très axée combats : vous y incarnez un mercenaire embauché pour mettre un terme au chaos qui règne à Neverwinter, et enrayer la peste qui envahit la ville. Bioware oblige, le jeu fourmille de quêtes annexes, mais il faut avouer que le premier contact est sans équivoque : ça frappe, ça cogne, et ça discute peu. Les quêtes se résument le plus souvent à du nettoyage de crypte, à la recherche d'items ou à l'exploration de caves, ce qui a pu rebuter certains rôlistes sans motivation pour ce RPG trop bourrin. On est heureusement très loin d'un clone de Dungeon Siege : les personnages non joueurs sont fouillés, les dialogues fort bien écrits, les sous-quêtes pullulent, le tout avec bien sûr une sérieuse dose d'humour.

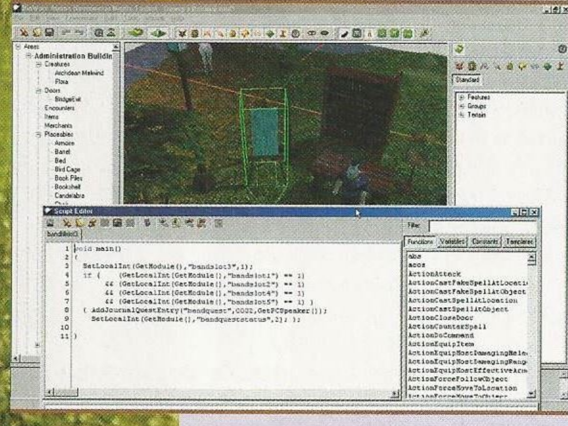
> Une durée de vie presque infinie en mode multi

Les règles de la troisième édition d'AD&D, déjà présentes dans Pool of Radiance II, donnent plus de liberté au joueur et à l'évolution de son avatar. La création de personnages est beaucoup plus riche et moins contraignante qu'auparavant. Certaines classes on disparu (le voleur fait ainsi place au rogue), et les talents étendent énormément les capacités de votre héros. Vous n'êtes plus limité par les spécificités d'une classe : un mage peut tout à fait revêtir une armure s'il a l'aptitude nécessaire, il doit juste savoir que ladite armure peut le gêner au moment de lancer ses sorts. Pareillement, un guerrier peut apprendre à crocheter les serrures, et se dispenser de la présence d'un voleur. Combat à mains nues, détection de pièges ou des créatures, maîtrise des armes en tout genre, sans compter les mouvements spéciaux combats (vous pouvez parer, effectuer des contre-attaques, désarmer ou pousser vos adversaires au sol), le jeu est vraiment très riche de ce côté-là.



Faites vos jeux !

Le jeu est fourni avec un éditeur complet qui permet de créer et modifier ses modules, des quêtes supplémentaires que vous pouvez ensuite diffuser simplement sur Internet. Outre la disposition des salles, le placement des trésors et des monstres, vous pouvez aussi éditer les conversations ou créer de puissants scripts. Le mode DM, lui, permet à un joueur d'incarner le maître du jeu. Il combat à la place des monstres, prodigue or et expérience, place les pièges, tiens les conversations... Le tout en temps réel.



L'éditeur de niveaux. Des centaines de donjons sont déjà disponibles sur Internet.

Les combats, 3D oblige, sont extrêmement réussis : les personnages parent, se baissent, évitent les coups. Les épées s'entrechoquent dans une gerbe d'étincelles, les haches frappent les boucliers dans un grand bruit sourd, bref, c'est réaliste, très bien fait, et toujours tactique. Il est bien évidemment possible de mettre en pause, d'assigner sorts ou potions à ses personnages, et grâce à l'interface radiale (séries de sous-menus disposés de manière circulaire), très facile à prendre en main après quelques minutes, les combats deviennent vite une seconde nature.

Côté durée de vie, Neverwinter Nights est un investissement très sûr. Même si votre personnage ne peut évoluer au-delà du niveau 20, la quête solo à elle seule vous prendra une trentaine d'heures, beaucoup plus si vous décidez de tout faire à 100 %. Et, bien évidemment, le multijoueurs, cœur du jeu, ainsi que la présence de modules et le mode DM, assurent déjà une durée de vie presque infinie. Car outre sa campagne solo, tout à fait jouable en multijoueurs même si elle n'a apparemment pas été conçue dans ce sens (l'expérience des quêtes et l'or ne se partagent pas, par exemple), Neverwinter Nights propose plusieurs options tout à fait nouvelles : le Toolset, grâce auquel des modules fleurissent déjà par milliers sur le Net, et le mode DM *(voir encadré)*, concrétisation du fantasme de maître du jeu pour les rôlistes. C'est tout l'intérêt de ce titre que de proposer ainsi une aventure au goût de chacun : de l'action (avec un moteur de jeu extraordinaire et des règles d'une grande richesse), mais également du *roleplay*.



NEVERWINTER NIGHTS

Si certaines filiations entre Neverwinter et Diablo sont évidentes, c'est surtout en ce qui concerne les bonnes idées empruntées au jeu de Blizzard : la présence d'un mercenaire qui va aider votre héros et le complémenter dans les compétences qui ne sont pas les siennes, l'utilisation d'un portail qui permet de rapatrier votre personnage en lieu sûr ou de le ressusciter... Evidemment, certains critiqueront cette simplification mais il serait vain de nier que le jeu se destine avant tout au grand public. Interface, combats, orientation action, simplicité d'utilisation des modules ou du *toolset*... Bioware essaye de toucher le plus grand nombre, et non plus de voguer parmi l'élite.

Ce titre s'appuie sur un excellent moteur 3D. Certes, il est un peu daté, notamment en ce qui concerne certains monstres grossiers, mais malgré tout, c'est superbe : les décors sont magnifiques, les personnages très bien animés, les sorts splendides, le souci du détail incroyable... A ce propos, on voit même l'herbe se plier sous vos pas. Bref, le jeu est réellement superbe, surtout lorsque l'on zoome au maximum pour admirer son héros au combat. Sans parler des effets d'ombres en temps réel, qui se projettent en fonction de la position des sources de lumière. Bluffant ! Le tout a évidemment un prix. Neverwinter Nights est assez gourmand, et totalement incompatible avec certaines cartes graphiques "bas de gamme", notamment les Voodoo. Différents réglages et résolutions sont disponibles, mais ne comptez pas y jouer sans une bonne GeForce 2 et un processeur au-dessus du gigahertz.

Avec les "mods" déjà disponibles sur le Net, son avenir est assuré !

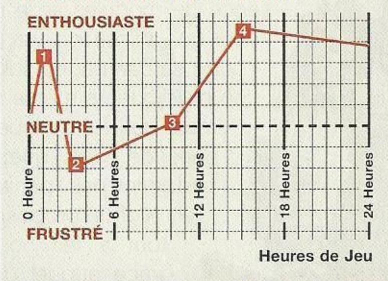
Reste à évoquer certains détails désagréables : le *pathfinding* est médiocre (le héros bloque parfois sur un bout de décor) et, question stabilité, ça n'est pas encore ça. Après l'installation de deux patches, les plantages ou les bugs ne sont pas rares. Malgré tout, que vous soyez rôliste pur et dur ou amateur de RPG, Neverwinter est plus qu'un achat indispensable, c'est un investissement sur le long terme. Comme Quake à son époque, ce soft est une formidable plate-forme de développement, à la différence qu'ici les outils sont fournis. A vous de créer et de faire de Neverwinter le jeu de vos rêves. En l'état, bien sûr, il est déjà formidable, bourré de détails qui tuent, graphiquement splendide et assez riche pour vous occuper pendant de longues soirées. Mais avec l'éditeur, le mode DM et la tonne de modules déjà disponibles sur le Net, l'avenir du jeu est déjà assuré. C'est bien en ça qu'il risque de s'imposer, et pour longtemps, comme une nouvelle référence du genre.

Prodigy

NEVERWINTER NIGHTS

DÉVELOPPEUR :
Bioware
ÉDITEUR :
Infogrames
LANGUE :
français
DISPONIBILITÉ :
octobre 2002
SITE :
nwn.bioware.com

±60€



Une approche novatrice, fidèle aux parties d'AD&D

Les amateurs de jeux de rôle sont aux anges : après Morrowind et des jeux de ce type à prix réduits *(voir Classe Eco)*, voici Neverwinter Nights. Inutile de dire qu'il est au coude à coude avec les meilleurs jeux de sa catégorie. Son système de combats et sa prise en main sont tout de même plus appréciables. NWN est aussi une petite révolution, grâce à son mode multijoueurs qui est bien plus proche d'une traditionnelle partie d'AD&D. Un maître du jeu, ayant conçu le niveau, incarne les créatures. Et ça, c'est une grande première. A posséder absolument, sans réserve.

1Le processus de création de personnage est, comme d'habitude, compliqué...



2 On découvre petit à petit l'univers sans trop savoir sur quel pied danser.

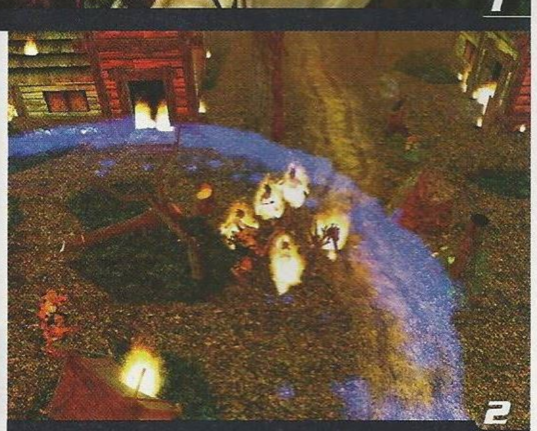
3 Les quêtes sont assez peu nombreuses et très ressemblantes.

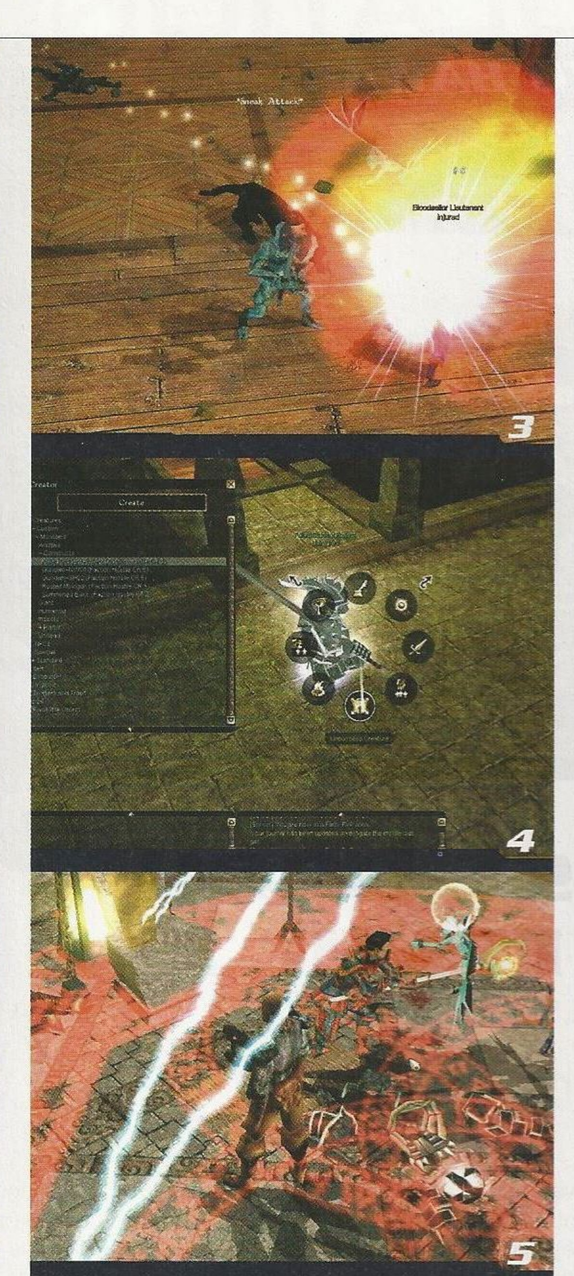


4Les missions gagnent en intérêt à mesure que l'on progresse.

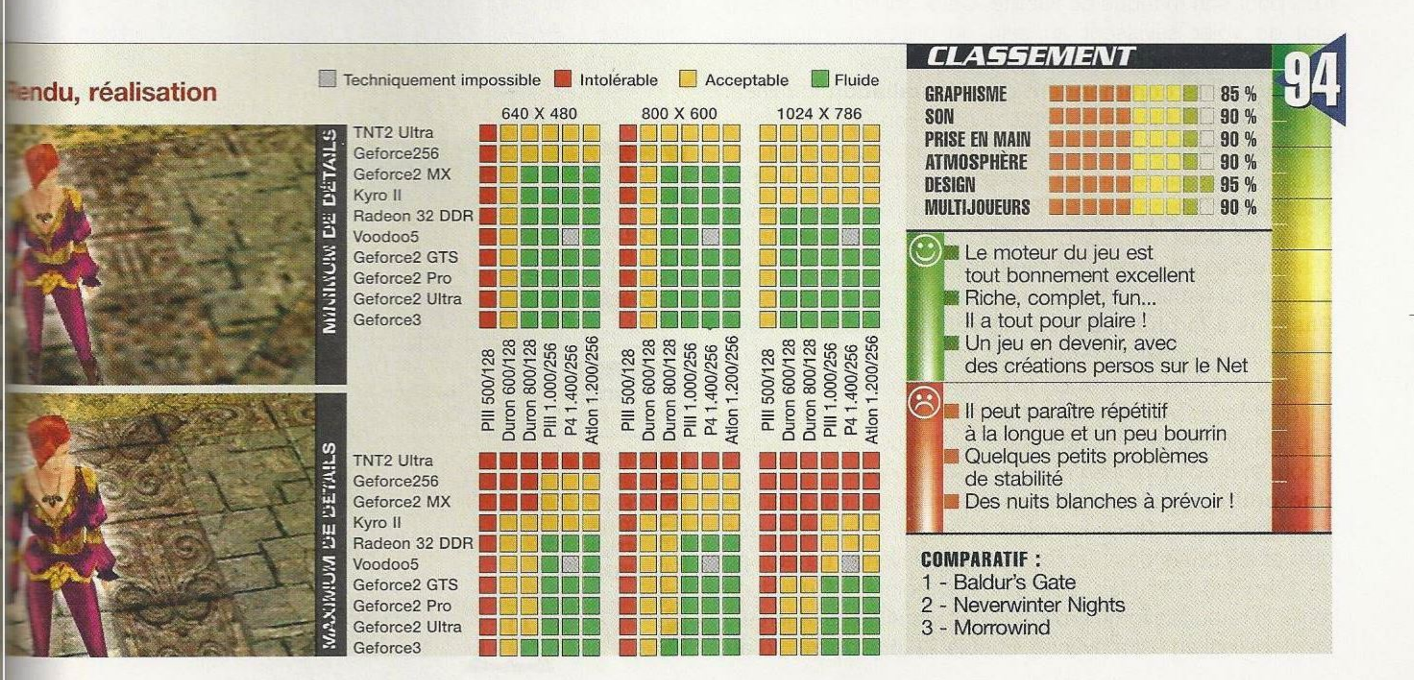
Un réglage optimal de v[...] PC est impor-tant. Défragm[...] tez au préala[...] votre disque [...] et vérifiez qu[...] vous avez les derniers pilo[...] Pendant l'ins[...] lation, vous devez spécifi[...] la qualité de[...] textures. En [...] de doute, no[...] vous recomm[...] dons d'instal[...] les trois jeu[...] textures. Ce [...] se comporte[...] bien mieux a[...] beaucoup de mémoire et une carte gra-phique rapid[...]







1 Les paris sont ouverts. Gargouilles à trois contre un.
2 Admirez le travail. Les effets de sorts sont réellement superbes.
3 Toutes les mères le disent. Il ne faut pas jouer avec le feu.
4 Le penseur a bien pensé. Le menu radial est vraiment très pratique.
5 Et de trois ! La 3e édition de règles de jeu d'AD&D permet de rencontrer de nombreuses créatures. 200 types de monstres sont disponibles. Les combats sont donc homériques.



CLASSEMENT 94

GRAPHISME	85 %
SON	90 %
PRISE EN MAIN	90 %
ATMOSPHÈRE	90 %
DESIGN	95 %
MULTIJOUEURS	90 %

- Le moteur du jeu est tout bonnement excellent
- Riche, complet, fun... Il a tout pour plaire !
- Un jeu en devenir, avec des créations persos sur le Net

- Il peut paraître répétitif à la longue et un peu bourrin
- Quelques petits problèmes de stabilité
- Des nuits blanches à prévoir !

COMPARATIF :
1 - Baldur's Gate
2 - Neverwinter Nights
3 - Morrowind

FLY TO HAWAII

1 Comparez vous-même ! Un tableau de bord fort bien représenté est toujours agréable à l'œil. Dommage que ce ne soit l'une des rares qualité de la modélisation.
2 Nostalgie ou erreur ? Parmi les neuf livrets disponibles, on trouve celui d'AOM, rachetée par Air Lib. Un add-on de cette année avec une compagnie qui n'existe plus…

C'est beau de rêver !

PARMI LES ADD-ON DE FLIGHT SIMULATOR, VOICI FLY TO HAWAII. LE TITRE FAIT RÊVER, MAIS LE CAUCHEMAR N'EST PAS BIEN LOIN

LE JEU
Vous prenez les commandes d'un DC-10, un avion réputé pour son manque de fiabilité, et devez effectuer diverses missions : vol, approche, ravitaillement…

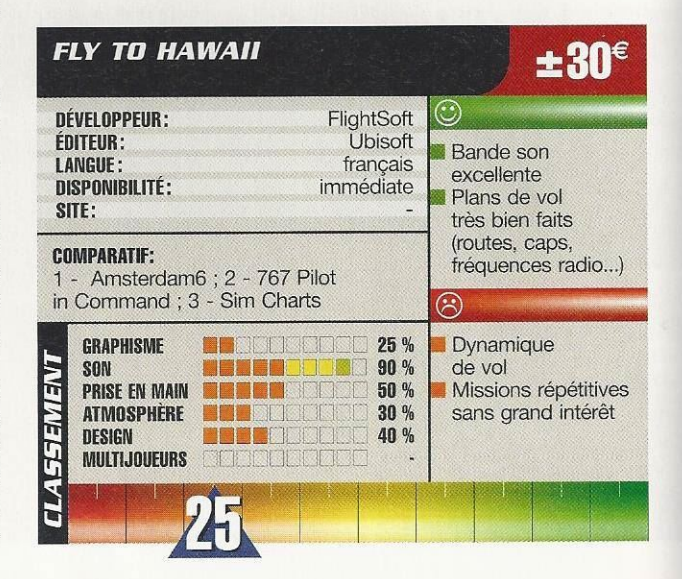
Ah ! Hawaii, ses palmiers, ses vagues et ses filles en bikini… C'est "bô" ! Pourquoi ne pas choisir cette destination pour les prochaines vacances ? En attendant, cet add-on est basé sur le McDonnell Douglas DC-10, un avion créé à la fin des années 60 et réputé… pour son manque de fiabilité. Ceux qui sont encore en état de voler sévissent au sein de petites compagnies aériennes n'ayant pas les moyens de changer.

Les incidents commencent dès l'installation terminée. On lance Flight Simulator 2002, une section Fly to Hawaii a été créee dans le menu "Sélectionner un vol" et surprise ! Tous les vols se résument à des approches sur une cinquantaine d'aéroports. Et Flightsoft va renvoyer à leurs bouquins ceux qui se croyaient bons en géographie : Miami et Rio de Janeiro se situeraient désormais à Hawaii, puisque tel est le thème de cet add-on.

Passons à la phase active : le vol ! La mission, si nous l'acceptons, consiste à poser ce fameux DC-10. Banal ? Eh bien pas tant que ça. En fait, votre copilote virtuel vous dit quoi faire. Mais ne le vexez pas ! Si vous changer de cap, de vitesse ou d'altitude sans qu'il vous l'ait demandé, il boude, ne dit plus rien et vous laisse dériver.

Une petite check-list du jeu ! Le manuel est simplifié mais tout y est : vitesses, volets… Au sol, il se manie très bien et les bruits des réacteurs sont excellents. Le tableau de bord est très clair. Les mauvais points ? Quand on roule, le retour de force provoque des vibrations exagérées. La modélisation est moyenne. Et puis, la roue du train d'atterrissage ne tourne pas. Pour ce qui est du KC-10, avion ravitailleur, il lui manque une perche de ravitaillement ! Une fois en plein vol, on tombe sur un nouvel accroc. Un avion de ligne a une certaine inertie, que les commandes soient électroniques (Airbus) ou non (DC-10). Or, nos DC-10 n'en ont absolument aucune. Aïe ! En clair, l'impression générale est plutôt décevante, même si les sons restent excellents. Ce n'est déjà pas si mal…

Mustang



FLY TO HAWAII ±30€

DÉVELOPPEUR:	FlightSoft
ÉDITEUR:	Ubisoft
LANGUE:	français
DISPONIBILITÉ:	immédiate
SITE:	-

COMPARATIF:
1 - Amsterdam6 ; 2 - 767 Pilot in Command ; 3 - Sim Charts

☺
- Bande son excellente
- Plans de vol très bien faits (routes, caps, fréquences radio…)

☹
- Dynamique de vol
- Missions répétitives sans grand intérêt

CLASSEMENT

GRAPHISME	25 %
SON	90 %
PRISE EN MAIN	50 %
ATMOSPHÈRE	30 %
DESIGN	40 %
MULTIJOUEURS	-

25

INDUSTRY GIANTS 2



1 **Fête.** Lorsque le quartier d'une ville s'aggrandit, il y a un feu d'artifice.
2 **Calendrier.** Les vêtements, enfin la plupart, se vendent mieux en hiver.
3 **Mal de tête.** La mise en place des transports est d'une rare complexité.

Messier, aux oubliettes

SOUS DES ABORDS CHARMANTS, INDUSTRY GIANTS 2 EST UN DES JEUX DE GESTION LES PLUS ABOUTIS. ON GÈRE LE MOINDRE DÉTAIL.

LE JEU

Vous allez devoir vendre des dizaines de produits en construisant des chaînes de production complexes. Et gérer des centaines de paramètres simultanément. C'est le niveau ultime de la gestion.

Industry Giants 2 vous permet d'être un chef d'entreprises. Quel type d'entreprises ? Peu importe ! Vous commencez une partie avec pas mal d'argent et devez la terminer avec encore plus de thunes. Que vous vendiez des brosses à dents, de la lessive ou des ours en peluche, vous n'aurez qu'un seul objectif : la rentabilité.

Graphiquement, c'est intéressant. Tous les bâtiments sont très soignés et on a hâte de développer la ville. La ville... ou les usines ? En fait, tout est intrinsèquement lié. Lorsque vos divers établissements commencent à bien fonctionner, vous pouvez vous permettre de vendre vos marchandises un peu moins cher. Et là, les hameaux deviennent des villages et les bourgades des villes. Dans ce cas, on vend davantage de marchandises et on peut augmenter un peu les prix. Disons que le modèle économique est viable.

Les fans de gestion ont eu, ces dernières années, à boire et à manger. Les thématiques pizzerias et pistes de ski, finalement clonées les unes sur les autres, ne les ont peut-être pas intéresés. Ils ont aussi sans doute oublié très vite, à juste titre, les gestions light (Airline Tycoon, par exemple).

Industry Giants 2 est une gestion pure. Le nombre de paramètres est incroyablement élevé. Ça en devient même complexe. On peut gérer la production des matières premières et celle des produits finis aux petits oignons pour éviter les ruptures de stocks ou les surproductions. Et même le contenu de chaque wagon dans les trains ou de chaque camion ! Les données sont sans cesse affinées.

Dès le début, c'est plutôt chaud. Par exemple, la mise en place d'une industrie d'ours en peluche demande douze manipulations (et, si on n'a pas encore besoin de déplacer les marchandises ou d'affiner la production ; sinon, il faut bien en prévoir une cinquantaine).

Mais du point de vue de la gestion, qui est poussée à l'extrême, c'est sans doute le meilleur produit de sa catégorie, où la concurrence est pourtant énorme.

Léo de Urlevan

INDUSTRIAL GIANTS 2 — ±45€

DÉVELOPPEUR:	Jowood
ÉDITEUR:	Nobilis
LANGUE:	français
DISPONIBILITÉ:	septembre 2002
SITE:	ig2.jowood.com

COMPARATIF :
1 – Industry Giants 2 ; 2 – Railroad Tycoon 2 ; 3 – Sim City 3000

☺
- Très mignon
- Variété des productions
- Tutorial complet

☹
- Prise en main délicate

CLASSEMENT

GRAPHISME	89 %
SON	50 %
PRISE EN MAIN	60 %
ATMOSPHÈRE	85 %
DESIGN	85 %
MULTIJOUEURS	-

88


1

Le réseau en fête

ON NE POUVAIT RÊVER D'UN MEILLEUR ENDROIT QUE LA GRANDE HALLE DE LA VILLETTE, VÉRITABLE TEMPLE DE LA SCIENCE ET DE LA TECHNOLOGIE, POUR ACCUEILLIR LA SEPTIÈME ÉDITION DE LA LAN-ARENA, L'UNE DES PLUS GRANDES COMPÉTITIONS EUROPÉENNES DE JEUX EN RÉSEAU.

S'il est un rendez-vous qu'aucun amateur de jeux en réseau ne veut manquer, c'est bien la Lan-Arena dont la notoriété ne cesse de grandir à chaque nouvel évènement. C'est l'occasion de retrouver tous les meilleurs joueurs de Counter-Strike, Quake 3, Starcraft, Fifa, Halflife : Team Fortress et Day of Defeat de l'hexagone. Mais depuis peu, c'est aussi l'endroit pour voir s'affronter des adversaires venus de différents pays. Car voyez-vous, chaque nouvelle Lan-Arena réunit un plus grand nombre de participants que la précédente ! Ainsi, le panel de *gamers*, composé de 150 membres lors de la première édition, est aujourd'hui dix fois plus important. Il faut dire que cette septième édition a réuni des participants venus de vingt pays différents (Etats-Unis, Australie, Russie, Suède…) et répartis sur douze tournois, avec une dotation de 60 000 € à la clef. Comme d'habitude, les festivités se sont déroulées sur trois jours, du 5 au 7 juillet pour être exact, et une fois quelques problèmes de fonctionnement résolus le soir même, les matches ont pu commencer.

DES PARTICIPANTS VENUS DE VINGT PAYS DIFFÉRENTS !

Tout a débuté sous l'œil attentif, connaisseur ou curieux d'un grand nombre de spectateurs venus soit à dessein, soit en ayant poussé la porte de la Grande Halle, attirés par tout ce remue-ménage.

La Lan-Arena est bel et bien devenue un spectacle, quoi qu'on en dise. Et à ce titre, même la presse traditionnelle (*Le Monde*, *Libération*…) s'y intéresse. Alors à ceux qui pensent que le jeu en réseau reste une activité marginalisée, il est peut-être utile de rappeler les chiffres suivants : en France, 500 000 joueurs réguliers sont inscrits dans plus de 500 salles. Bref, ce nouveau divertissement, appelé "E-sport" (sport éléctronique), a bien l'intention de faire parler de lui. D'où le cadre idéal, La Villette, et un espace adéquat : la compétition s'est déroulée sur un terrain de 400 m² équipé de 8 écrans géants, ainsi que de 1 300 places assises pour les 10 000 personnes attendues. Il y avait même un théâtre sur la scène duquel se déroulaient les exhibitions et les finales, face à un public enthousiaste.

Les combats se sont révélés acharnés, quelle que soit la dis-



1. Observation. Voilà à peu près ce que la vision des joueurs a pu être lors des matches très importants, une salle remplie à bloc.
2. Aire de jeu. Ici sont alignés des centaines de PC, une petite partie des milliers présents sur l'évènement.
3. Plein à ras bord. Les places étant occupées, les escaliers ont été squattés.
4. Sous les feux des projecteurs. Quatre écrans géants suspendus, retransmettaient les écrans des joueurs sur la scène.

400 M² DE TERRAIN, 8 ÉCRANS GÉANTS, 1 300 PLACES ASSISES, 10 000 PERSONNES…

cipline, chacun tentant de préserver la fierté de son équipe ou de sa nation. A ce jeu-là, il semble que la Suède et l'Allemagne aient imposé leur suprématie. En effet, sur les deux coupes du monde qui se sont déroulées (Counter-Strike et Quake 3 Death Match en équipe), trois des quatre places de finalistes ont été trustées par la Suède (1re pour "Quad People Organisation" et 2e pour "E-sport United" sur Quake 3, 2e pour "ICE" sur CS), l'Allemagne ayant dû se contenter du titre lors du Championnat du monde CS. A noter une grosse déception, celle du meilleur clan américain "519" qui, malgré une intense préparation, n'a pu franchir les poules qualificatives.

Quant aux Français, ils ont manqué de veine face aux équipes étrangères, mais ont néanmoins pu profiter du tournoi national pour démontrer leurs talents. Là encore, nous avons eu droit à deux surprises. Concernant la discipline "Quake 3, un contre un", "St-Germain", le grand favori, a été éliminé avant même les phases finales, ce qui a fait les affaires de son principal rival, "Castro", qui, du coup, a raflé la première place. Et sur le quartet des favoris pour le jeu Counter-Strike ("aAa", "aT", « uG » et "GG"), seuls les deux derniers ont passé leurs matches sans encombre pour se rencontrer en finale. Par contre, Les "aT" se sont fait sortir par les « uG » en demi-finale, alors que "aAa" s'est inclinée devant une petite équipe du sud de la France, les "PxL".

Lors des opens européens, organisés sur les jeux mineurs (Starcraft Broodwar, Unreal Tournament, HL Team Fortress, HL Day of Defeat et quelques modes spéciaux de Quake 3), la France totalise en revanche les meilleurs résultats, l'Allemagne venant se placer juste derrière.

Sachez aussi que deux évènements spéciaux ont eu lieu : le Trophée de CS – organisé exclusivement pour les joueuses – remporté par l'équipe des "L-Team", et deux matches de prestige sur le prochain jeu d'Infogrames, Unreal Tournament 2003.

Loïc Claveau

ALCHEMIC DREAM

1 **Endless Ages.** Un jeu de rôle futuriste massivement online dans un monde aux couleurs très flashy.
2 **Enigma.** Un jeu de combat naval *online* qui mélange action, cinématiques et graphismes réalistes dans une histoire alternative.

Le refuge du francophone

POUR VOUS, L'ANGLAIS, C'EST DU CHINOIS ? VU LE NOMBRE DE TITRES QUI SORTENT DANS CETTE LANGUE, C'EST REGRETTABLE !

Depuis que les univers persistants ont fait leur apparition, une rengaine revient assez souvent : "Sera-t-il traduit entièrement en français ?". Autrement dit : "Je n'y jouerai pas s'il reste en anglais !". Il aura donc fallu attendre le célébrissime Goa et sa première adaptation (La Quatrième Prophétie), très vite suivis du fameux Dark Age of Camelot, pour lancer le phénomène. Mais s'il est pour le moment le seul à proposer les jeux en VF, il existe une autre société, ailleurs, qui, elle non plus, n'a pas oublié l'importance de la langue française.

C'est au Québec que s'est formée l'équipe d'Alchemic Dream, dont le but est de répondre à l'attente des francophones en matière de jeux *online*. Fondée en 2001 par deux Français, Philippe Nadeau et Aurélien Merville, la petite société canadienne compte une dizaine de salariés, issus pour la plupart du paysage vidéoludique hexagonal. Ainsi, on y retrouve principalement des gens ayant travaillé pour Cryo Networks, Goa et Vircom. Ceci explique peut-être cela puisque, pour la petite histoire, Vircom est le studio qui a été racheté par Cryo Networks en 2000 et a développé La Quatrième Prophétie, jeu qui fut mis en service sur la plate-forme Goa. Toutes ces entités indépendantes sont donc intimement liées.

Pour en revenir à Alchemic Dream, ses attributions ne concernent pas seulement une traduction bête et méchante du jeu, mais aussi le *game design*, l'écriture de scénarios, la réalisation de sites, la création, le développement et la gestion de communautés, et enfin l'animation en ligne. Pour gérer tout ça, il n'y a rien de mieux qu'un portail (www.alchemicdream.com) pour faire office de point de connexion entre Alchemic Dream et ses joueurs. Le but avoué est d'accueillir la communauté francophone de plusieurs jeux massivement multijoueurs, de s'occuper bien évidemment de leur traduction mais aussi – et surtout – de leur support technique.



Le trio. De gauche à droite, Aurélien Merville (fondateur d'Alchemic Dream, responsable des communautés et des animations en ligne), Samuel Leloup (responsable de la localisation francophone et de l'adaptation des jeux) et Philippe Nadeau (fondateur de la société, responsable technique et webmestre).

ALCHEMIC DREAM



Catalogue

Endless Ages. Localisation 100 % francophone (client et quêtes). Le bêta test vient de s'achever et la sortie officielle est prévue pour la fin du mois.

Call of the Warlords. Localisation 100 % francophone (l'interface reste cependant à traduire).

Realms of Torment. En plus d'assurer la localisation 100 % francophone, Alchemic Dream travaille activement, avec l'équipe roumaine, à l'élaboration du *background* et du *gameplay*. Pour le moment, le jeu est en alpha test technique.

Project Entropia. A part l'interface bancaire sécurisée, la totalité du contenu sera traduit. Le jeu est actuellement en bêta 3. Fin juillet, un système complet de trésors devait être implanté au jeu. Cela permettra de participer au bêta test en faisant autre chose que regarder le paysage ou discuter. Partout sur Calypso, des objets de valeur seront cachés: de vieux artefacts, des outils, des objets datant de la guerre avec les robots ou d'autres perdus par des malchanceux. La date de mise en ligne n'a pas encore été annoncée.

Enigma. Localisation 100% francophone (client et missions). Le *background* sera adapté de façon à mettre en place une flotte française avec toutes ses particularités. Bêta test au mois d'août, pour une sortie à la rentrée.

Jumpgate. Le contenu reste en anglais, Alchemic Dream ne s'occuperont que du support technique et de la gestion de la communauté francophone.

Neocron et Darkfall. Négociations en cours...

1 Call of the Warlord. Celui-ci se joue en tour par tour et s'avère assez compliqué dans sa prise en main. Mais il y a de quoi s'amuser !
2 Realms of Torment. Très attendu ! C'est un jeu de rôle médiéval fantastique, univers persistant lui aussi.
3 Project Entropia. La petite star des jeux à venir avec son concept (controversé !) d'économie où l'argent virtuel et réel sont inextricablement liés.

Ainsi, chaque réclamation concernant un problème de *gameplay*, de déroulement d'évènement, ou simplement une opinion, sera immédiatement prise en compte et traitée. Ce qui pourrait s'avérer être un net avantage pour les joueurs, quand on connaît la qualité du "Service Clientèle" des gros jeux *online* du moment, à savoir quasiment nulle. Ajouté à cela qu'une fois le jeu bien lancé, une équipe sera dédiée à chaque titre, afin de faire vivre et évoluer celui-ci par le biais de quêtes, d'évènements et d'informations disponibles sur le portail (aides de jeu, nouvelles, liste de guides...).
Comme vous le voyez, cela laisse très peu de temps libre pour faire autre chose. D'autant plus que l'équipe ne se contente pas de mener un ou deux projets de front, mais qu'elle s'occupe d'un catalogue de cinq titres qui pourrait d'ailleurs bientôt s'étoffer. On y trouve des jeux de rôle mais aussi de stratégie, avec respectivement Project Entropia, Realms of Torment, Endless Ages d'un côté, Enigma et Call of the Warlords de l'autre.
3D en temps réel pour certains, 2D en tour par tour pour d'autres... Quoi qu'il en soit, le joueur devrait pouvoir trouver chaussure à son pied. Et puis, rien n'est encore officiel, mais des négociations très favorables sont en cours avec les créateurs de Neocron et Darkfall Online, deux jeux de rôle en ligne très prometteurs. Et si, pour le moment, ils sont tous à l'état de bêta ou d'alpha test, vous devriez en entendre à nouveau parler d'ici peu dans cette rubrique.
Pour finir, mentionnons également le fait qu'Alchemic Dream développe son propre projet E-Files, dont le concept ressemble fort au surprenant Majestic, ce jeu (désormais arrêté) qui utilisait tous les moyens de communication (SMS, téléphone, fax, Internet...) pour vous plonger dans une conspiration à l'échelle gouvernementale.
Mais où trouvent-ils le courage pour faire tout ça ? Toujours est-il que nous gardons un œil sur l'évolution de cette équipe, et que nous vous tiendrons au courant de leurs moindres faits et gestes.

Loïc Claveau

UN MAGAZINE TOUT NEUF! SANS CORNES! TOUS LES MOIS PENDANT 1 AN DANS TA BOÎTE AUX LETTRES POUR QUE DALLE!

POUR 5 MILLIARDS D'EUROS ?! NOOOON! 300 000 ?!? NOOOOON! 500 ?! NON!

JUSTE 40 EUROS MON GARS! UN PRIX DE OUF!

Moi J'EN VEUX UN! Moi!

COOL

C'EST PAS CHER

Nouvelle formule
Gen4
> PC CD-Rom
Exclusif Robin des Bois Reportage sur un futur hit
Avec ce numéro 2 CD-Rom offerts!
Doom III Les dernières révélations
La Communauté de l'anneau PC Son créateur raconte
Medieval Total War
Stratégie pure
Hitman 2: Plongée dans l'univers d'un tueur

-KHERIDINE-02

40 € au lieu de ~~65,45~~ €

soit une économie de 39 %

REMPLISSEZ VITE CE COUPON ▼ 

BULLETIN D'ABONNEMENT



GEN4 PC 158



Oui, je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 11 numéros au prix exceptionnel de 40 € (Prix étranger et DOM : 70 €).

❒ Nouvel abonnement ❒ Réabonnement

Adresse de réception du magazine

Nom : ________________ Prénom : ________________
Adresse : ________________
Code Postal : |_|_|_|_|_| Ville : ________________
Pays : ________________ Tél : ________________
E-mail : ________________

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
46, rue Troyon
92310 SÈVRES
Tél. : 01 46 90 20 00
Fax : 01 46 90 20 20

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Computec Media France

Date et signature (obligatoire) :

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

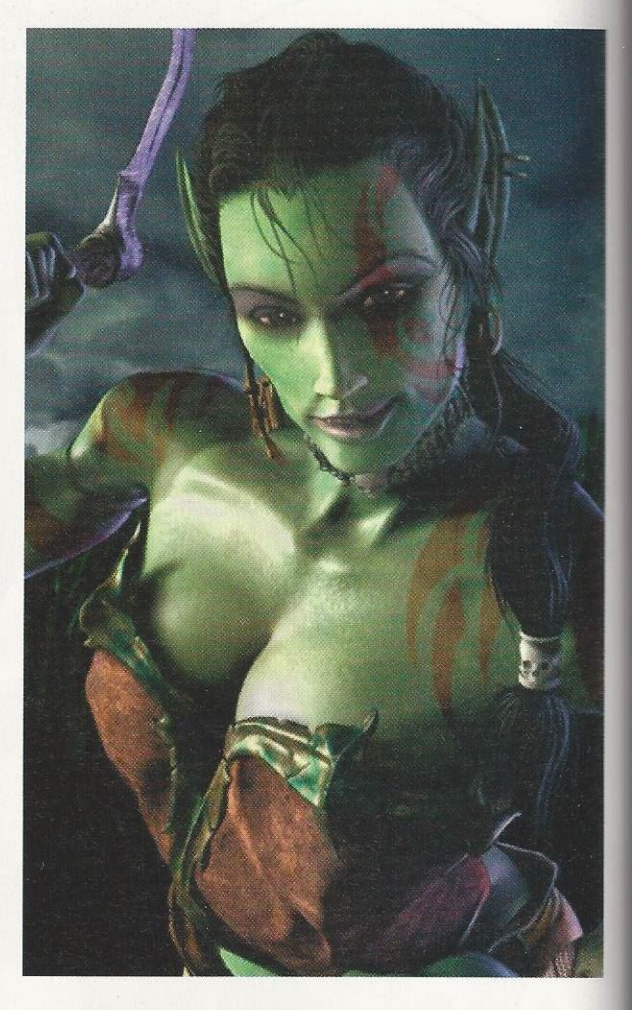
ACTUCES

CE MOIS-CI, VOICI LA CRÈME DES CODES. COMME *GEN4* CHANGE DE FORMULE, NOUS AVONS DÉCIDÉ DE MODIFIER UN PEU LE CONTENU DE CETTE RUBRIQUE. DES CODES, IL EN EXISTE PARFOIS PLUSIEURS CENTAINES POUR UN SEUL JEU MAIS RARES SONT CEUX QUI SONT RÉELLEMENT UTILES. CE SONT CES CODES QUE NOUS ALLONS VOUS DIFFUSER DÉSORMAIS. UNIQUEMENT CEUX-LÀ !

Warcraft 3

Première astuce : terminez le jeu en mode *hard* et vous pourrez alors découvrir vingt secondes de Starcraft 2, avec bien sûr le moteur de Warcraft 3. Si c'est pas du pur bonus, ça !

Code	Effet
allyourbasearebelongtous	Victoire
greedisgood	500 en or et 500 en bois
iseedeadpeople	Carte révélée
thereisnospoon	Mana infinie
whosyourdaddy	Invulnérabilité et l'ennemi meurt en un coup
thedudeabides	Plus de temps de recharge pour les sorts
keysersoze	+ 500 en or
leafittome	+ 500 en bois
warpten	Constructions rapides
whoisjohngalt	Recherches rapides
sharpandshiny	Upgrades
synergy	Intégralité de l'arbre technologique en campagne
riseandshine	Matin

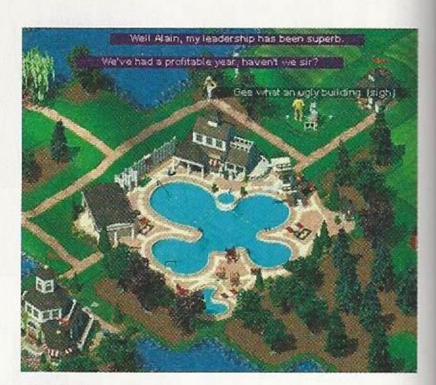


Soldier of Fortune 2

Avec le bouton droit de la souris, cliquez sur l'icone du jeu et sélectionnez Propriétés. A la ligne cible, ajoutez **"sv_cheats 1"** (sans les guillemets). Pendant le jeu, appuyez simultanément sur **Shift** et ² (sous la touche Escape). Saisissez **"raven 1"** (en n'oubliant pas l'espace). Cela vous ouvrira tous les niveaux du mode solo. Fermez la console et ouvrez-la de nouveau (toujours avec **Shift** et ²). Il ne vous reste plus qu'à saisir ces différents codes :



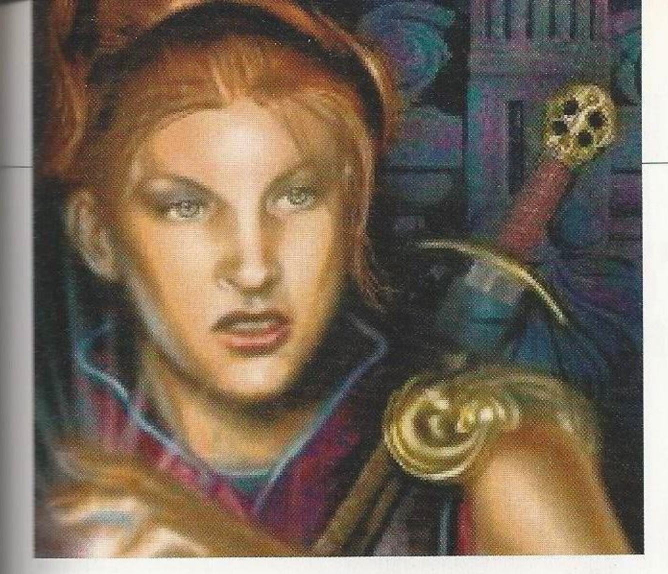
Code	Effet
god	Invulnérabilité
give all	Toutes les armes, les munitions et l'équipement
noclip	Mode passe-murailles
notarget	Invisibilité
kill	Tue tous les ennemis du niveau
pinkspider	Munitions infinies



Sid Meier's Sim Golf

Pendant une partie, appuyez sur **Ctrl**, **Shift** et **Alt**, et entrez ces codes :

Code	Effet
tigerwoodsrules	Toutes les compétences à 990%
happysmile	Taux de satisfaction au maximum
moolahmore	+ 9 milliards de dollars
sgarequest	Sga au max
99beersonthewall	Change les snacks en supermarchés + soif au maximum



Neverwinter Nights

Allez dans le répertoire d'installation du jeu et faites des copies des fichiers nwn.ini et nwnplayer.ini ailleurs sur votre disque dur. Ouvrez nwn.ini et trouvez la section "Game Options". Ajoutez alors cette ligne :

Debug Mode=1

Ouvrez maintenant nwnplayer.ini et, à la fin du fichier, ajoutez ces deux lignes :

Single Player Enforce Legal Characters=0
Single Player ItemLevelRestrictions=0

Sauvegardez les fichiers et démarrez le jeu. Pendant une partie, appuyez sur ² (celui qui se trouve toujours sous la touche Escape). Entrez alors ceci :

DebugMode=1

Vous pourrez alors entrer les codes suivants en actionnant de nouveau la console :

SetAge suivi d'un chiffre	Définir l'âge
SetAttackBase suivi d'un chiffre	Définir l'attaque de base
SetCHA suivi d'un chiffre	Définir le charisme
SetCON suivi d'un chiffre	Définir la constitution
SetDEX suivi d'un chiffre	Définir la dextérité
SetINT suivi d'un chiffre	Définir l'intelligence
dm_givelevel suivi d'un chiffre	Définir le niveau
SetAppearance suivi d'un nom de race	Changer de race
ModSaveReflex suivi d'un chiffre	Changer le niveau de réflexe
ModSpellResistance suivi d'un chiffre	Changer le niveau de résistance au sort
SetSTR suivi d'un chiffre	Définir la force
dm_cowsfromhell	Vaches volantes
dm_givegold suivi d'un chiffre	Obtenir de l'argent
dm_god	Invulnérabilité
dm_heal	Guérison
GetLevel suivi d'un chiffre	Passer tant de niveaux
GiveXP suivi d'un chiffre :	Obtenir tant de XP

Remarque : avec certains codes, le programme vous demandera de sélectionner une cible. Choisissez alors le personnage dont vous voulez changer les statistiques...

Morrowind



Attention, les objets ne sont pas toujours adaptés à votre personnage. Une armure Daedric complète, par exemple, pèse dans les cinq cents unités de poids.

Appuyez sur ² (sous la touche Escape), saisissez-les, appuyez sur la touche Entrée pour en voir l'effet. Si vous avez demandé un objet, il se trouve désormais dans votre inventaire.

Pour avoir une des meilleures armures du jeu, la Daedric, entrez tous ces codes :

player - > AddItem "daedric_shield" 1
player - > AddItem "daedric_cuirass" 1
player - > AddItem "daedric_greaves" 1
player - > AddItem "daedric_pauldron_left" 1
player - > AddItem "daedric_pauldron_right" 1
player - > AddItem "daedric_gauntlet_left" 1
player - > AddItem "daedric_gauntlet_right"1
player - > AddItem "daedric_boots" 1
player - > AddItem "daedric_towershield" 1
player - > AddItem "daedric_god_helm" 1

player - > setflying 1	mode vol
player - > setsuperjump 1	mode super saut (les montagnes-tremplin)
player - > setwaterwalking 1	marcher sur l'eau
player - > setwaterbreathing 1	respirer sous l'eau
player - > additem gold_100 X	ajoutez X pièces à votre bourse
player - > fillmap	révèle toutes les villes sur la carte
player - > setspeed X	définit la vitesse de déplacement (1000 !)

Zoo Tycoon : Dinosaur Digs



Pour avoir plus d'argent, appuyez simultanément sur **Shift** et **4**. Et pour débloquer le dinosaure ultime, terminez la dernière mission et quand on vous posera la question, répondez "non".

COMME LE NOUVEAU *GEN4*. CETTE RUBRIQUE EST EN PLEINE MUTATION. NOUS AVONS DÉCIDÉ D'ARRÊTER LES SOLUTIONS COMPLÈTES DONT LES DÉTAILS NE SONT PAS TOUJOURS TRÈS UTILES. AU LIEU DE ÇA, NOUS VOUS PROPOSONS LES ASTUCES À CONNAÎTRE POUR CHAQUE NIVEAU. ET ON COMMENCE AVEC LE DERNIER OPUS DE WARCRAFT, BIEN SÛR...

Warcraft 3

La campagne Humains

Le tutorial
Franchement, si vous coincez là-dessus, changez de jeu !

Mission 1
1 Dans le hameau, tout en bas à gauche de la carte, ralliez deux paysans à votre cause.
2 A droite de ce lieu, parlez à la femme et délivrez son enfant (anneau de protection).
3 Suivez les ennemis qui s'en vont, au niveau du pont, pour résoudre une autre quête (au final, vous obtiendrez +1 en force).

Mission 2
1 Envoyez votre héros sur la partie gauche de la carte, en remontant vers le nord, pour qu'il emmagasine un max d'expérience.
2 Tout en haut, rasez toute une forêt avec des péons qui auront au préalable construit une scierie. Derrière la forêt, Arthas pourra affronter trois ogres (+3 en force).
3 Allez voir les nains à l'est du camp et vous obtiendrez une nouvelle unité. La suite de la quête se passe en bas à droite. Tuez les dragons et apportez l'objet au nain pour qu'il améliore votre arme.

Mission 3
1 Prenez le temps de vous abreuver à la fontaine. Les effets sont rapides mais pas immédiats.
2 Lorsque vous le pourrez, allez tout en bas à gauche de la carte pour prendre un trésor (+3 en intelligence).
3 Lorsque Jaina passera les niveaux, choisissez d'améliorer son premier sort, un sort de zone. Attention, vos alliés peuvent aussi subir des dégâts avec cette incantation !

Mission 4
1 Près des golems, ordonnez à Jaina de ramasser l'anneau.
2 Pour les camps ennemis, envoyez les héros, un magicien et un bataillon de mortiers. Arthas soignera en priorité le magicien.
3 N'attaquez pas le boss final de front. Utilisez Jaina. Faites-lui invoquer un golem puis balancez le premier sort.

Mission 5
1 Ne protégez pas l'entrée au nord-est.
2 Construisez un mur de tours devant l'une des deux autres entrées et placez vos unités à la dernière.
3 Placez des mortiers derrière les tours et avancez-les si des catapultes arrivent.
4 En début de partie, envoyez le héros avec une douzaine d'hommes vers le nord, en restant le plus à l'est possible. En haut, allez vers l'ouest jusqu'à la fontaine. Maintenant, il faut descendre pour détruire le camp.
5 Inutile d'aller prendre la mine au nord.
6 Choisissez le dernier sort du héros. Il s'avère très pratique en plein combat.

Mission 6
1 Ne vous occupez pas de Mal'Ganis
2 Sélectionnez les unités combattantes du début de la partie et attaquez les maisons au centre.
3 Faites bien toutes les recherches et défendez la ville avec des tours. Créez aussi des groupes de sept ou huit soldats et envoyez-les attaquer des maisons à plusieurs endroits différents de celui où se trouve le héros.

Mission 7
1 Le camp se trouve à l'extrême est, au milieu de la carte.
2 Il faut plus de péons pour réparer toutes les structures. Construisez des tours de défense.
3 Développez une armée de mortiers et rasez les camps.

Mission 8
1 Arrêtez-vous en chemin et achetez le plus d'unités possible. Quand vous n'aurez plus de sous, privilégiez des unités qui tirent aussi bien sur terre que dans l'air.
2 Avant le grand défilé, entourez-vous de tourelles et achetez l'amulette au marchand. Courez vers le sud en activant la protection. En bas, activez alors l'amulette sur le reste de vos troupes.

Mission 9
1 Ne touchez pas à vos héros avant d'avoir rasé les camps.
2 N'attaquez surtout pas avant d'avoir tous les "upgrades".
3 Lorsque vos unités mourront, remplacez-les par des griffons. Construisez deux nids pour en avoir plus vite et raser le camp en toute simplicité.


Mission 1

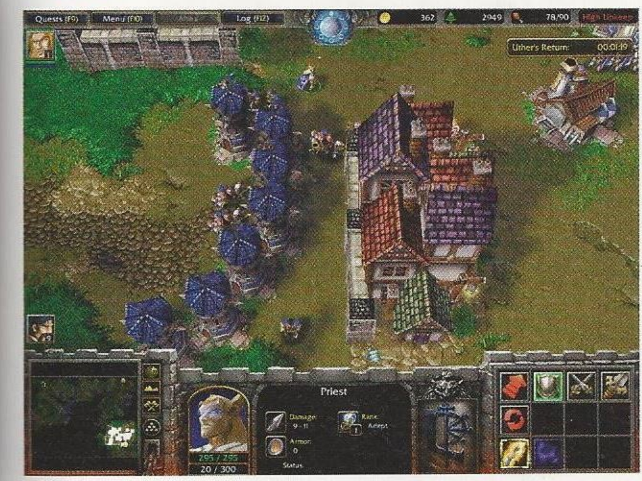


Mission 2


Mission 3



Mission 4



Mission 5



Mission 6


Mission 7



Mission 8


Mission 9

Warcraft 3

La campagne Morts Vivants

Mission 1

1 Tuez les gardes deux par deux. Soignez les goules.

2 Derrière la toute première structure (longue à détruire), il y a trois chevaux. Lorsque vous tuez l'un d'entre eux, vous trouvez une bague (protection +2).

3 Provoquez les citadins et reculez. Ils rentreront chez eux et des gardes feront une ronde à proximité. Revenez sur vos pas et progressez ainsi jusqu'au cimetière.

4 Après le cimetière, votre équipe pourra attaquer trois ennemis, voire quatre, en même temps.

Mission 2

1 Ajoutez énormément de maisons et veillez à les upgrader.

Mission 3

1 Attaquez les camps ennemis avec deux groupes. Le premier sera composé du héros et de magiciens, le deuxième de cinq ou six catapultes.

Mission 4

1 Défendez avec des unités ou des structures tirant dans les airs.

2 Ce n'est pas difficile, mais c'est long...



Jetez un coup d'œil au guide stratégique sur les Undead ! Tous les conseils que vous trouverez sont également valables dans le mode campagne.



Mission 1



Mission 3



Mission 2



Mission 4


AIDES
CET ETE, PROTEGEZ-VOUS DU SIDA
REGRETS ETERNELS

AIDES DE JEU

Warcraft 3

La campagne Morts Vivants

Mission 5
1 Foncez directement sur les gardiens au sud après avoir constitué une belle armée. Lorsque vous arriverez à leur niveau, vous devriez avoir du mal à survivre. Mais les alentours de la mine seront sécurisés. Implantez-vous et construisez un max de tourelles de défense autour.
2 Envoyez votre héros vers les gardiens pour les provoquer et les tourelles de défense les tueront facilement.
3 Il est très important de tuer les messagers avec les quatre dragons. Repérez leur trajet. C'est assez simple. En fait, s'ils ne parviennent pas à la cité d'en bas, vous ne subirez pas de grosses attaques.

Mission 6
1 Attaquez les villages les uns après les autres en commençant par le sud-est.
2 Vous devez attaquer avec les nouveaux dragons et les héros.
3 Lorsque vous aurez détruit tout le camp rouge, alors vous aurez gagné. Inutile de raser le camp orange.
4 Il est cependant très intéressant de tuer tous les boss car chacun d'eux vous laissera un livre qui, en l'utilisant, améliorera une de vos statistiques de façon permanente. Si vous les voulez, laissez donc une structure inoffensive du camp rouge.

Mission 7
1 Ajoutez des tourelles de défense et effectuez tous les *upgrades*.
2 Développez une armée de dragons et tuez le premier chaman produisant le champ de force. Vous pouvez envoyer le héros faire les cent pas avant de nettoyer le terrain. Nettoyez le camp et emparez-vous de la mine. Ensuite, allez tuer le deuxième chaman.
3 Pour le dernier chaman, envoyez d'abord tous vos fantassins (n'oubliez pas les quelques ogres récupérés en chemin). Ils détruiront pas mal d'unités gênantes. Envoyez également des catapultes pour détruire un maximum de tourelles. Pour tuer le chaman, envoyez tous vos dragons.

Mission 8
1 Durant la mission, créez des tourelles de défense autour de la base. Cela implique que vous vous empariez de la mine d'or à droite de votre camp.
2 Les ogres verts devront être placés à gauche de la carte pour détruire les tanks.
3 A "T-1 minute", le véritable assaut commencera, de tous les côtés. L'ennemi attaque en éliminant les structures sur son passage. Mais là, il y aura tellement de tourelles qu'il n'atteindra même pas l'autel de la liche.



Mission 5



Mission 6



Mission 7



Mission 8

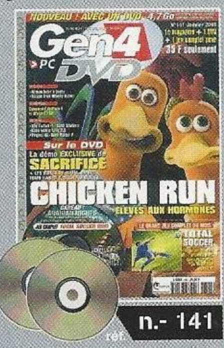
100% 

Les numéros plus anciens sont également disponibles.

prix unitaire du numéro : 5,50 ¤



réf. n.- 140



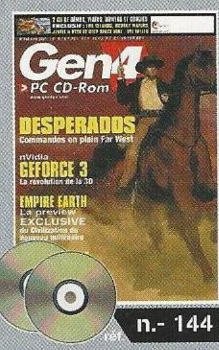
réf. n.- 141



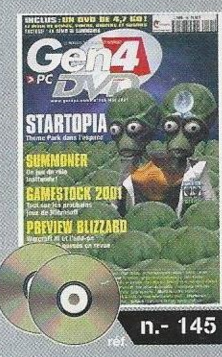
réf. n.- 142



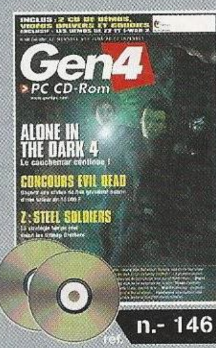
réf. n.- 143



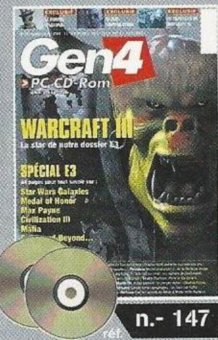
réf. n.- 144



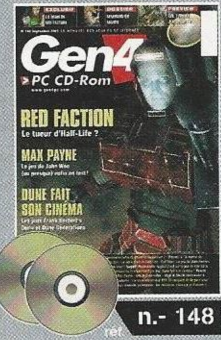
réf. n.- 145



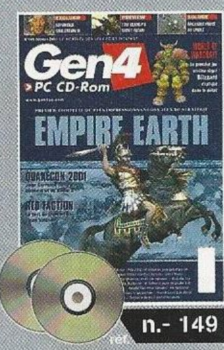
réf. n.- 146



réf. n.- 147



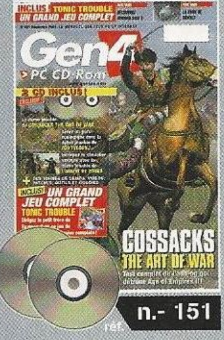
réf. n.- 148



réf. n.- 149



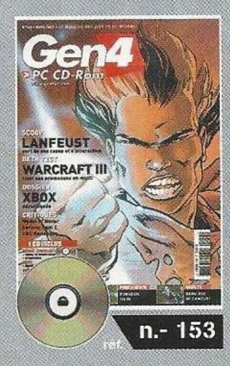
réf. n.- 150



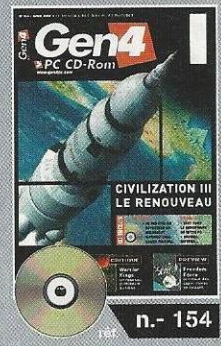
réf. n.- 151



réf. n.- 152



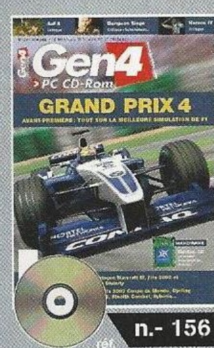
réf. n.- 153



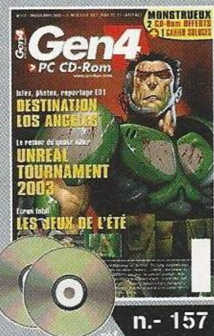
réf. n.- 154



réf. n.- 155



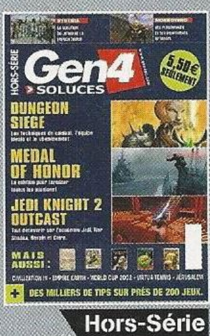
réf. n.- 156



réf. n.- 157



réf. n.- 158



réf. Hors-Série

BON DE COMMANDE

...férences	Prix + F. Port	Total
	.... + 1,50	= €
	.... + 1,50	= €
	.... + 1,50	= €
	.... + 1,50	= €
	Total	

...renvoyer ce bon de commande complété à :



...rvice Vente au Numero
... rue Troyon
...SÈVRES
...01 46 90 20 00

Adresse de réception du magazine

Nom : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

Code Postal : |_|_|_|_|_| Ville : ______________________

Pays : ______________________ Tél : ______________________

E-mail : ______________________

Ci-joint mon règlement : ☐ Chèque à l'ordre de Computec Media France

Date et signature (**obligatoire**) : ______________________

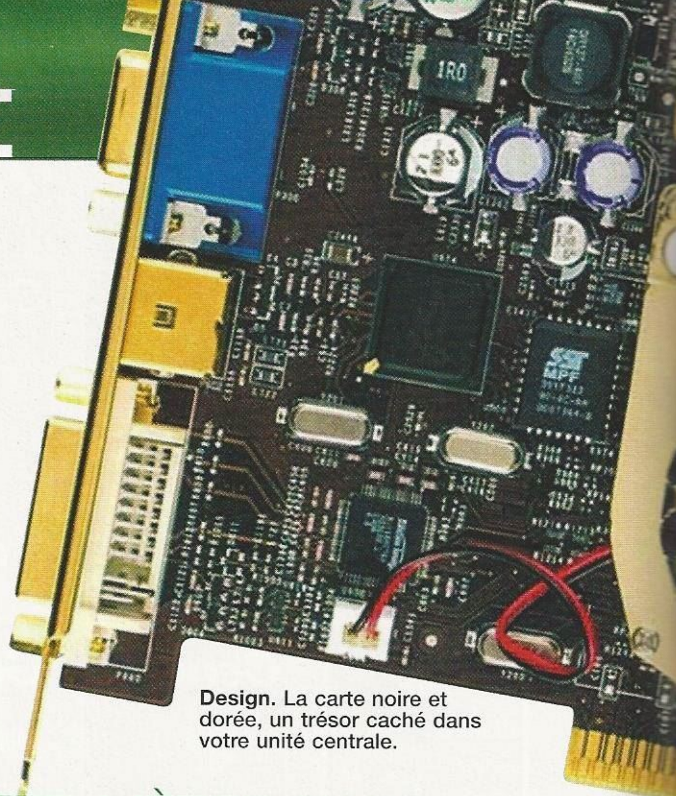
Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

GEN4 PC 158

CHAINTECH GEFORCE 4 TI 4200



Bundle. L'avantage de cette GeForce 4, c'est... Premiere LE !



Design. La carte noire et dorée, un trésor caché dans votre unité centrale.

LE CONSTRUCTEUR DE CARTES MÈRES PART A L'ASSAUT DU MARCHÉ DES CARTES GRAPHIQUES.

Chaintech se déc

Chaintech abat toutes ses cartes et se dote d'une gamme complète axée autour de la technologie à la mode, le GeForce 4 de nVIDIA. Comme sur toute Ti 4200, on trouve au centre un GPU nv25 cadencé à 250 MHz. La mémoire, elle, est signée Samsung (4 ns), comme la majorité des Ti 4200. Nous voici donc en présence d'une carte avec 128 MB de DDR. Côté ventilation, le système est imposant. Il a pour lui sa belle gueule, toute dorée. Le chip graphique pour l'acquisition vidéo est lui aussi un classique puisqu'il s'agit du Philips SAA 7108, un modèle de très bonne facture. Sur le papier, et de visu, cette GeForce 4 semble donc être tout à fait fréquentable... Elle propose l'affichage sur deux écrans - le nView - avec une sortie VGA et une sortie DVI. Notons que Chaintech offre l'adaptateur DVI/VGA permettant pas mal de combinaisons pour l'affichage *(voir tableau)*. Le tout complété par un câble S-Vidéo. Là où Chaintech se démarque, c'est sur son offre logicielle ! A côté du "vieillot" MK2 et d'Aquanox, on trouve WinDVD, mais, plus intéressant, Adobe Premiere LE. Ce n'est pas courant. L'idée est excellente... Passons en revue les performances proprement dites.

Que le combat commence ! Quand on passe à l'*overclocking*, on tombe sur une carte qui monte correctement, sans plus : le record à battre est de 300 MHz pour le GPU, et de 540 MHz pour la mémoire. On tutoie les performances d'une Ti 4600. Le tableau des *benchs (ci-contre)*, réalisé avec Quake 3, est éloquent. Alors, que doit-on penser de ce produit au final ? Eh bien, cette Ti 4200 est assez conventionnelle, ce qui n'est déjà pas si mal si on tient compte du fait que Chaintech débarque sur le marché des cartes graphiques. Leur sérieux dans le domaine des cartes mères se ressent puisque leur offre est très acceptable, sa seule excentricité étant son aspect doré. Pourquoi la préférer à une autre ? Sans doute pour le logiciel "Premiere LE". Il est rare que les constructeurs se démarquent à ce niveau. Et pour son coup d'essai, Chaintech a réussi.

Jérôme Firon

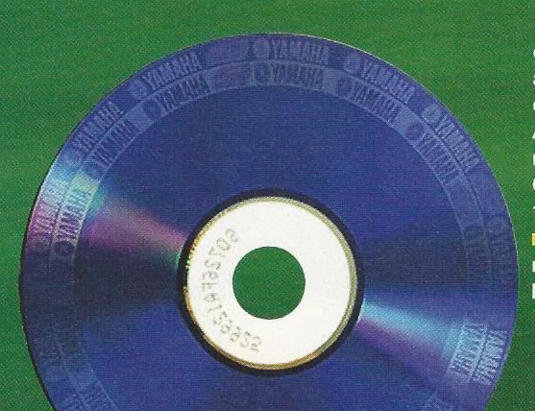
Récapitulatif

Modèle	Chaintech GeForce 4 Ti 4200 128 MB
Mémoire	Samsung 4 ns TSOP
Fréquence GPU/RAM	250/444 MHz
Chip Vidéo	Philips SAA 7108
Entrée/Sortie Vidéo	S-Vidéo/S-Vidéo
Sorties écran	VGA/VGA, VGA/DVI, VGA/TV, DVI/TV
Connectique fournie	Adaptateur DVI, câble S-Vidéo
Softs	WinDVD, Adobe Premiere LE, Aquanox, MK2
Prix	295 €

EN BREF

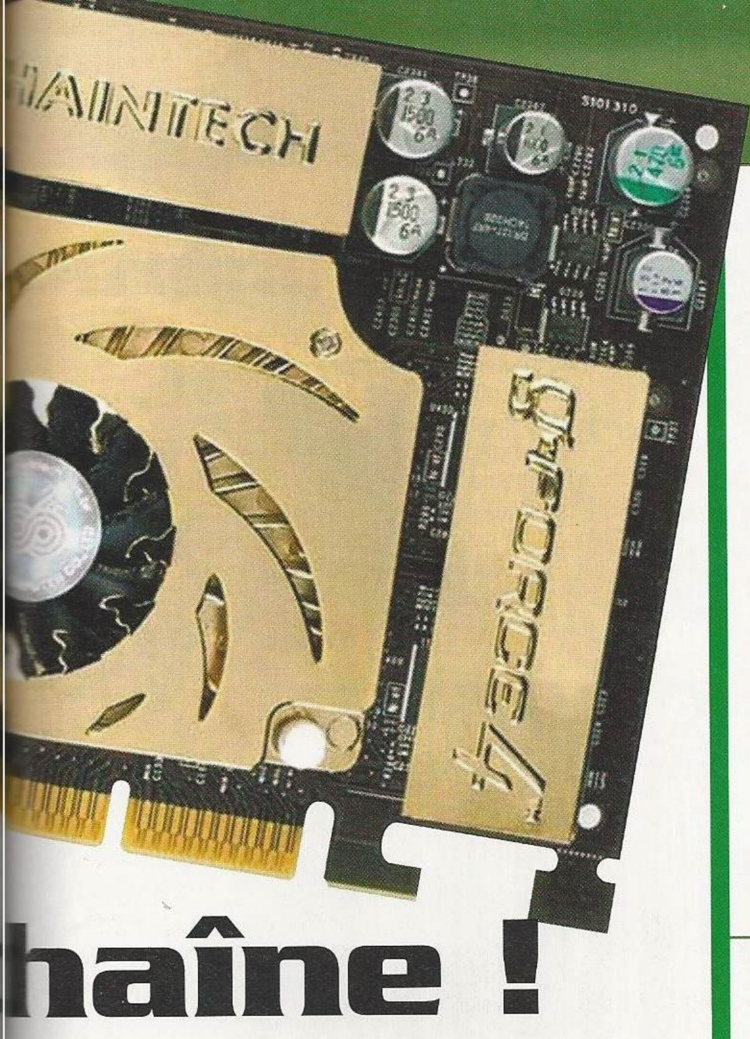
Faut pas gâcher !

Yamaha a sorti les produits issus de sa toute dernière technologie. Enfin ! Les graveurs DiscT@2 vont pouvoir écrire et dessiner sur la zone vide de données du CD-R. Yamaha annonce une palette de 128 teintes possibles. Avec ce tout nouveau matériel, graver un CD entier prend 12 minutes !
- www.yamaha.co.jp/news/2002/02021501.html



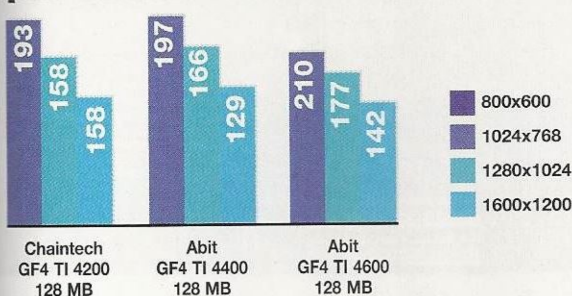
Intel passe à l'attaque...

Intel s'apprête à sortir un chipset qui supportera la DDR 266. Baptisé i 845 GV, on pourra grâce à lui avoir un FSB de 533 MHz. Face à SIS, Intel se sent obligé de se mettre



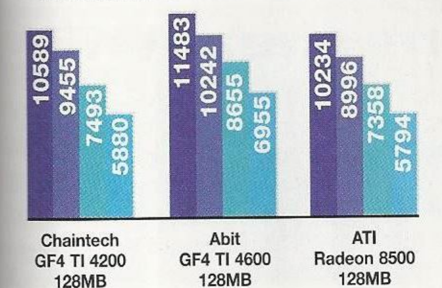
haîne !

Quake III en frames par seconde



800x600
1024x768
1280x1024
1600x1200

3Dmark 2001 SE Pro



Configuration utilisée : XP 1600+, 256 Mo DDR, XP Pro, drivers standards.

GPU ATI

ATI, la tuerie !

Serions-nous en présence d'une future référence ? C'est le 17 juillet dernier que s'est tenue à Paris la présentation officielle du nouveau GPU ATI. Alors que nous étions beaucoup à compter sur Matrox pour égayer la rentrée, c'est finalement ATI qui prend le leadership. Demandez à Cooli son avis sur la 9000 qui fait tourner Warcraft 3 à la rédac' et vous verrez ! Le 9700 est un vrai monstre : 107 millions de transistors gravés en 0,15 m, support du DirectX 9… Par ailleurs, il dispose d'une bande de plus de 20 Go/s. Et dans les mois qui viennent, de nombreuses Radeons en version 9000 et 9000 Pro vont arriver. Le rendez-vous est pris pour voir si ATI passe devant nVIDIA et son futur nV 30. Encore une nouvelle bataille !

MSI

MSI grave en 48x !

Le dragon s'enflamme avec sa nouvelle gamme. MSI s'est doté récemment d'usines high-tech en Asie pour développer une gamme optique d'un niveau tout bonnement exceptionnel à des prix fracassants. Le résultat est déjà dans vos rayonnages. L'éventail de produits DragonWriter affiche des performances au top (ils en sont au 48x) pour un rapport qualité/prix défiant toute concurrence. Ainsi le fameux 48x/10x/48x est vendu actuellement au prix assez raisonnable de 75 €. A ce prix-là, si vous devez absolument revoir votre optique, ne dites pas que vous n'aviez pas vu MSI !



au 533 MHz, mais son chip ne possède pas de port AGP. Il comprend un circuit graphique comme le i 845 GL.

... et Infineon à la machine

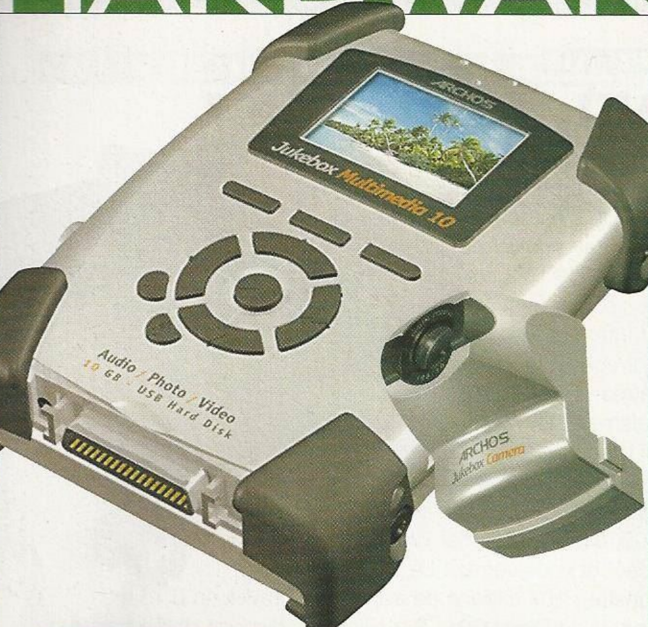
Infineon, fabricant allemand de chipset, vient de montrer un nouvel exemple d'électronique embarquée : des vêtements lecteurs de MP3… et lavables en machine. Etonnant ! Commercialisé pour 50 dollars d'ici deux ans, il pourrait même être auto-alimenté par la chaleur du corps.

■ www.wearable-electronics.de

Windows Media Player refait à 9

Avec un nom moins attractif que l'ancien (Corona), ce nouvel ensemble de diffusion audio/vidéo de Microsoft possède de sérieux atouts : ses codecs qui permettent, par exemple, d'obtenir un taux de compression deux fois plus important que celui du MP3. Le son en multicanal est bien de la partie (Dolby Digital 5.1). Le player sera diffusé gracieusement. Si vous êtes pressé, une bêta sera disponible en septembre.

■ www.microsoft.com/windows/windowsmedia/default.asp



Archos JukeBox MultiMedia 10

Le lecteur MP3 tant attendu

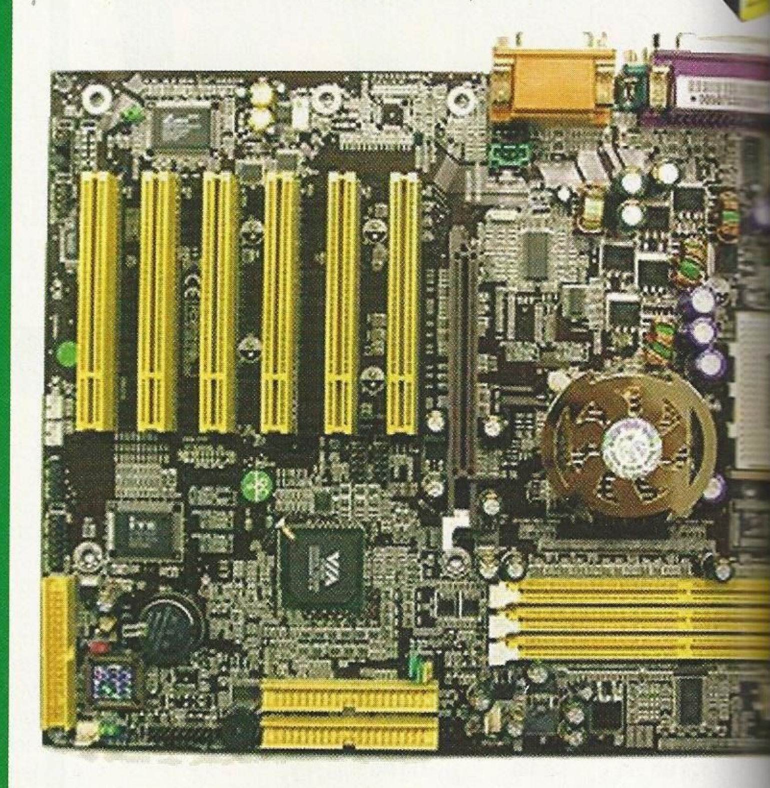
Le JukeBox MultiMedia 10 est arrivé ! Et sitôt arrivé, il a disparu… pour se retrouver collé aux oreilles de Cooli. Voici ce que l'intéressé déclare au terme d'une semaine d'utilisation intensive... Premier point, négatif : le casque. Pas du niveau d'un produit qui dépasse les 500 €. Deuxième point, négatif lui aussi et toujours lié au casque : l'absence de télécommande. Tout cela entraîne une manipulation excessive du JukeBox. C'est tout ? Eh oui, c'est bien tout ce qu'on peut reprocher au nouveau bébé de la famille Archos. L'objet est impressionnant : 10 Go pour 10 heures de DivX ou 2500 MP3 qui tiennent dans le creux de la main. Pour les DivX, que vous devrez encoder avec le soft fourni, vous pourrez les regarder sur l'écran LCD de 1,8" (237x234 pixels), certes trop petit mais d'assez bonne qualité. On notera toutefois quelques problèmes de reflet, ce qui n'altère en rien ses autres qualités : l'autonomie (8 heures en lecture de MP3), un design simple mais résistant, la possibilité de « l'upgrader » (ports USB 2.0, FireWire, modules photo, caméra)… Tout ça fait qu'on s'attache très vite à ce bel objet. A tel point que la rédaction pleurera son départ. On attend fébrilement les versions 20 et 40 Go. Il vous en coûtera respectivement 529 euros pour la version de base, 549 avec le module photo, et 599 avec le module caméra.

■ **www.archos.com/fr/products/product_jbmm.html**

Chaintech 7VJL Apogee

La carte mère à

Chaintech est bien le roi du bundle. Connu pour ses cartes mères au rapport qualité/prix imbattable, Chaintech s'attaque enfin au haut de gamme avec sa 7 VJL pour AMD (Socket A). Equipée des derniers chipsets VIA, d'un northbridge KT 333 et d'un southbridge VT 8235, cette carte supporte donc l'USB 2.0. Sa réalisation est excellente, tout comme sa maîtrise de l'*overclocking*. Elle est présentée sous la forme d'un pack, l'Apogee, contenant une tonne de matériel et de bonnes idées. On notera par exemple le CBOX,



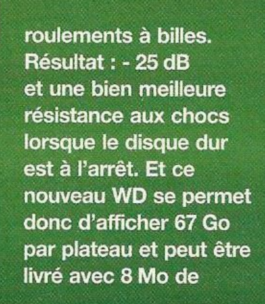
Les soldes continuent chez AMD

Jusqu'à - 20 % ! Alors on se dépêche, avant qu'Intel ne s'y mette… Ces baisses de prix s'appliquent aux processeurs Duron et Athlon. La traditionnelle guerre de la rentrée entre les deux géants que sont Intel et AMD aura bien lieu… Sachez que ces prix sont donnés à titre indicatif et qu'ils sont encore susceptibles de changer ! Pour sa part, Intel a d'ores et déjà fait savoir que les siens allaient également baisser.

EN BREF

Western Digital franchit un cap

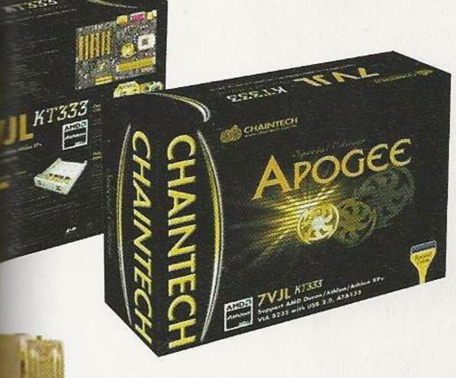
Waouh ! 200 Go à 7200 tours/minute ! Basé sur une toute nouvelle technologie FDB (Fluid Dynamic Bearing), fini le temps des roulements à billes. Résultat : - 25 dB et une bien meilleure résistance aux chocs lorsque le disque dur est à l'arrêt. Et ce nouveau WD se permet donc d'afficher 67 Go par plateau et peut être livré avec 8 Mo de buffer. Une révolution ! Le prix est d'environ 649 € pour la version 2 Mo de cache et 699 € pour la version 8 Mo.

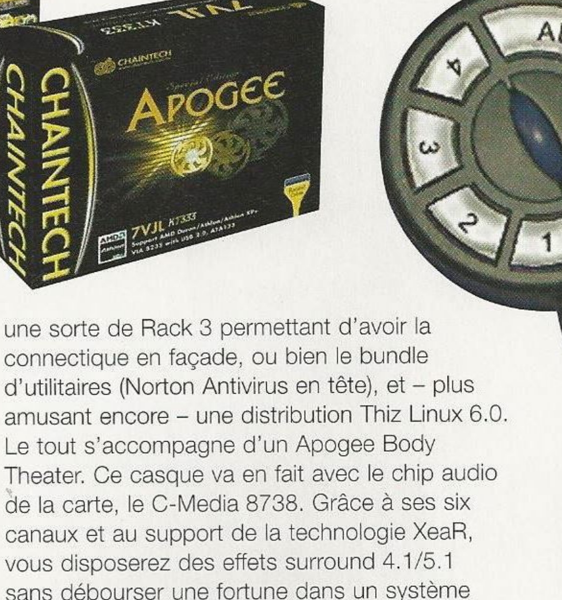


L'OpenGL 1.4

SGI et ARB viennent de livrer les spécifications techniques de son

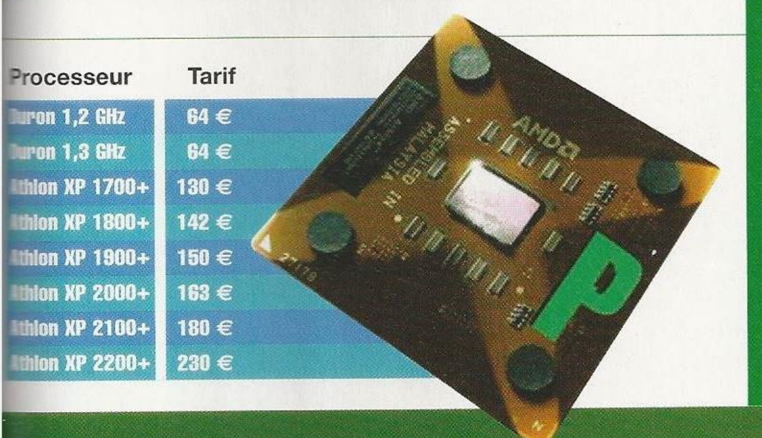
son apogée





une sorte de Rack 3 permettant d'avoir la connectique en façade, ou bien le bundle d'utilitaires (Norton Antivirus en tête), et – plus amusant encore – une distribution Thiz Linux 6.0. Le tout s'accompagne d'un Apogee Body Theater. Ce casque va en fait avec le chip audio de la carte, le C-Media 8738. Grâce à ses six canaux et au support de la technologie XeaR, vous disposerez des effets surround 4.1/5.1 sans débourser une fortune dans un système d'enceintes. Votre paire de baffles 2.1 suffira une fois couplée au casque. D'accord, ce n'est pas tout à fait pareil, mais bon, c'est cadeau et ça ne se refuse pas ! Enfin, dernière bonne idée : les Round Cables. Vos nappes IDE seront sur leurs 31, tout en rondeurs. C'est certes très esthétique, mais c'est surtout très pratique. On gagne de la place dans l'UC et la ventilation ne se trouve plus gênée.
On finira par son prix : 185 €. Compte tenu du produit, il reste correct.

■ **www.chaintech-france.com**



Processeur	Tarif
Duron 1,2 GHz	64 €
Duron 1,3 GHz	64 €
Athlon XP 1700+	130 €
Athlon XP 1800+	142 €
Athlon XP 1900+	150 €
Athlon XP 2000+	163 €
Athlon XP 2100+	180 €
Athlon XP 2200+	230 €

Tacticalboard Thrustmaster

L'accessoire "ready to work"

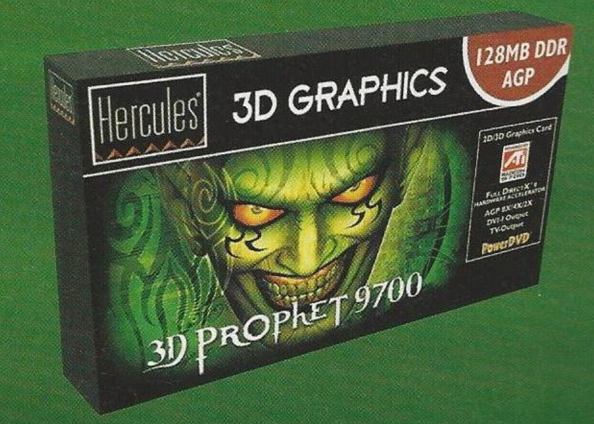
Fan de RTS et de FPS, réjouissez-vous ! En effet, Thrustmaster nous a permis de tester son Tacticalboard, véritable compagnon de route pour tout joueur féru de raccourcis. Il s'agit en fait d'une manette programmable qui vient accompagner votre clavier. Sur ses 42 boutons, 41 sont programmables ! Grâce à son design bien pensé (un repose-poignets en gel et une rangée supérieure à bascule), on arrive à accéder à 20 boutons sans même bouger la main. De quoi être plus rapide lors des parties en réseau. Et grâce aux logiciels Teamsound et GameCommander II, vous pourrez également tout diriger... à la voix. Que demande le peuple ? Un bon investissement pour moins de 80 € !

■ **fr.thrustmaster.com**

OpenGL 1.4. Au menu, plein de nouveautés : des effets d'ombres en temps réel grâce aux Shadow Textures et aux Depth Textures. Les Mipmap Textures ont elles aussi été revues afin de limiter le scintillement.

Hercules est au 9000 !

Hercules n'aura pas tardé. Dès la mi-juillet, il annonçait la sortie de ses cartes équipées des derniers GPU ATI. Dans vos magasins ce mois-ci, on trouve donc des 3D Prophet 9000, 9000 Pro et 9700. Voici les prix respectifs des 3D prophet 9000 128 MB-AGP, 9000 64 MB-PCI et 9000 Pro 128 MB-AGP en attendant les tests dès le mois prochain : 199,99 €, 169,99 € et 249,99 € TTC.



ACTION
HITMAN 2

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Le jeu n'est pas vraiment novateur par rapport au premier. Mais comme Hitman n'a jamais été cloné, le fait de bientôt pouvoir regoûter à ces petits plaisirs découverts il y a deux ou trois ans nous ravit...

Profession

47 REPREND DU SERVICE, CONTRAINT ET FORCÉ. EN EFFET, CETTE FOIS-CI, LE CHASSEUR EST DEVENU LE GIBIER. LE TUEUR AU CODE-BARRES VA DONC USER DE TOUTE SON INTELLIGENCE POUR SAUVER SA PEAU... ET CELLE DES SIENS !

47 est un clone, conçu pour tuer. Plus qu'un hobby, c'est son métier. Il y a quelques années, il arpentait le monde pour remplir de juteux contrats. Tantôt calculateur, tantôt très violent, il a fini par raccrocher. Loin de la haine qui l'a animé depuis sa naissance, il s'installe dans un monastère tibétain. Mais son repos n'est que de courte durée et un prêtre, avec lequel il s'est lié d'amitié, se fait capturer. Il contacte son ancienne association et le voilà reparti avec sa corde à piano, ses flingues et son fusil à lunette.

Le scénario est gardé secret pour préserver tout effet de surprise. Toujours est-il que l'organisation accepte facilement de le reprendre, après sa subite retraite. Enfin bon, nous avons quand même pu y jouer. Nanananananère ! Et alors que le titre est encore en développement, une bombe se profile déjà à l'horizon. Il faut quand même se remémo-



47, son enfance

Le "père" de 47 est Otto Ort-Meyer. Il l'a surveillé pendant toute sa petite enfance. Extraits de son journal :

5 septembre 1964.
Quatrième série de clones. Naissance du numéro 47. Le spécimen est parfait. Selon le procédé standard, son identité a été tatouée sur sa nuque.

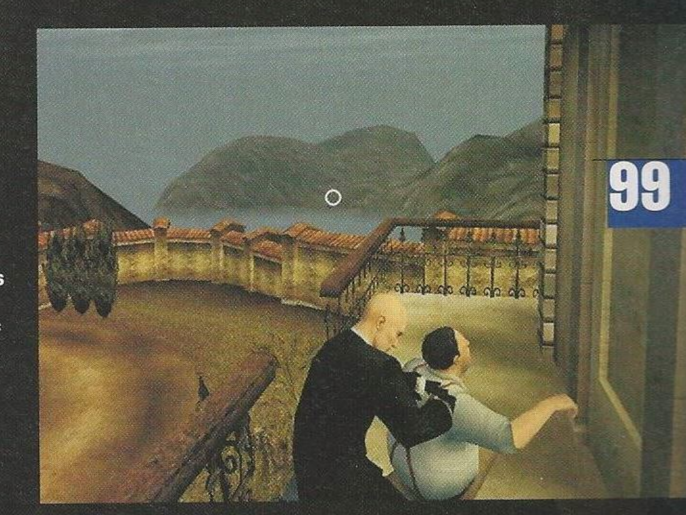
21 août 1970.
47 assimile tout ce qu'on lui enseigne. Plutôt silencieux mais très observateur, il a pris un lapin cobaye dans le labo. C'est le seul être à qui il témoigne un peu d'affection.

13 décembre 1971.
47 a frappé un docteur. J'ai demandé à ce qu'il soit accompagné d'un garde à chacune de ses visites à l'hôpital.

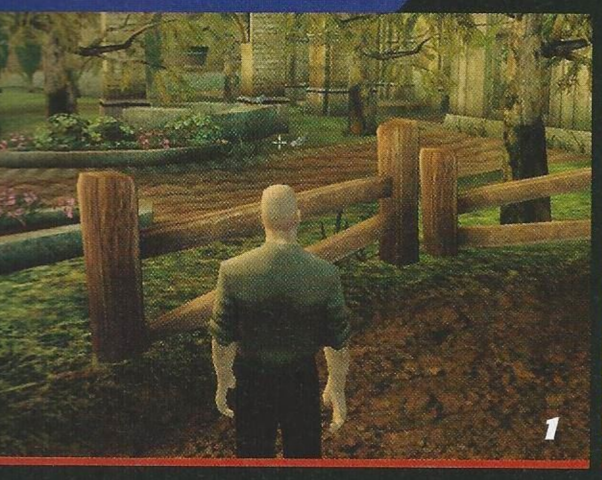
10 avril 1972.
Vaccins pour l'ensemble de la série 4. 47 était très nerveux face aux aiguilles. Il aura fallu deux gardes pour l'immobiliser.

2 mai 1972.
47 a enterré son lapin dans le jardin. Exceptionnellement, nous lui en avons autorisé l'accès. Le personnel a cru voir des larmes dans les yeux de 47...

assassin



Passage à l'acte. 47 n'est pas tout à fait tendre avec les parrains de la mafia sicilienne.



1



2

Nom de code : 47



3

Sicile
1 En odeur de Sainteté. 47 serait-il un bon chrétien ? Ou va-t-il dans cette église pour remplir un contrat ?
2 Pour vivre heureux... Mieux vaut se débarasser des cadavres encombrants afin de ne pas éveiller l'attention des survivants.

Inde
3 Pacifique ? Il arrive que l'on discute tranquillement, sans vouloir se débarasser de la personne en face de vous. Mais c'est plutôt rare...

rer le principe de Hitman, un jeu finalement atypique et non cloné, c'est le cas de le dire, depuis le premier opus.

Ça ressemble à un FPS *(First Person Shooter),* comme Quake ou Half-Life, mais c'est en fait un subtil mélange d'action et d'aventure. Ou plutôt d'action ou d'aventure ! En effet, on peut jouer à Hitman 2 de plusieurs manières. Les fans de Counter s'amuseront à faire du head shot à tire-larigot, mais ce n'est pas vraiment la philosophie du jeu. Petit exemple: le prêtre capturé se trouve dans le souterrain d'un des parrains de la mafia sicilienne. On s'interroge d'ailleurs un peu sur les motivations d'un Don avec un tel otage. Le briefing nous montre pas mal de types armés jusqu'aux dents. Se frayer un chemin là-dedans ne va pas être simple. Sauf qu'au même moment arrive un fleuriste...

Et hop, un bon coup de chloroforme et le voilà parti dans les bras de Morphée ! Vous le planquez dans un coin discret, prenez ses habits, ainsi que les fleurs... Bon, c'est vrai, vous avez l'air d'un parfait idiot un bouquet à la main, mais cela vous permet d'approcher les gardes en toute quiétude. Enfin, jusqu'à ce qu'ils fouillent vos poches et trouvent vos pétoires. De joyeux *"va fanculo"* et des tendres *"figlio de puta"* s'envolent alors de la bouche de vos ennemis qui commencent à déverser leur haine non plus sous la forme d'insultes mais de plomb. Allez, on recommence la partie en se délestant de l'artillerie lourde. Cette fois-ci, ça passe. Vous êtes dans la place. Il s'agit alors d'être "naturel".

Les gardes scrutent chacun de vos gestes. Lorsque l'on s'approche trop d'un ennemi, votre sixième sens se met en action. Danger ! Il faut passer son chemin sans piper mot et faire croire que l'on connaît les lieux. Alors que bien sûr, on avance en aveugle. De plus, on n'est pas armé. Au moindre faux pas, on se retrouve criblé de balles. Tout reste cependant logique. On ne va pas apporter des fleurs dans le garage. On se dirige donc vers la belle demeure, en prenant soin de ne pas s'approcher des gardes. Les portes s'ouvrent et une bonne à tout faire vous débarrasse de vos fleurs à la con. Elle quitte la pièce et vous voici face à un garde.



A ce moment-là, les choses sérieuses commencent. Il faut lui envoyer un gros coup de poing dans la tronche. Paré d'habits de fleuriste, c'est quand même classe, non ? Ensuite, on le soulage de sa pétoire et on attend. Les autres ne tardent pas à arriver, attirés par tout ce ramdam. En général, la bonne revient... Et comme elle a l'air très intelligente, elle ne se place pas derrière vous, ou derrière les gardes, mais au beau milieu des tirs. En se mettant dans un recoin, on arrive à tuer tout le monde. Il ne reste plus qu'à monter voir le caïd...

Le flinguer à travers la porte – c'est possible ! – est désormais votre mission. Il existe sans doute une façon beaucoup plus subtile de la remplir mais là, elle ne m'est pas apparue évidente. A chaque fois, on se retrouve face à un casse-tête dont l'énoncé est toujours le même. En quoi vais-je me déguiser ? Où vais-je passer ? Si on est un bon agent, on ne tire pas un seul coup de feu ! On chloroforme ou on joue du couteau, en essayant au maximum de ne pas éveiller l'attention des gardes. La corde à piano est donc l'arme absolue pour qu'un plan se déroule sans accroc. On arrive par derrière et crac ! Ensuite, il ne reste plus qu'à planquer le cadavre, bien sûr.

Mais si on veut se défouler, on peut jouer les gros bourrins. Pour le fun et pour constater que ça marche aussi. Seulement, dans ce cas, on perd évidemment neuf dixièmes de l'intérêt du jeu. Que ceux qui préfèrent jouer de la mitraillette continuent de jouer à Counter et n'ôtent pas leurs œillères, je ne voudrais pas les déranger... C'est le grand paradoxe. On incarne un tueur brutal au sang froid, mais ce jeu requiert pourtant

Inde
4 Dans la ligne de mire.
47 ne serait pas vraiment 47 sans son outil de prédilection : le fusil à lunette.
5 Voyage organisé.
Les décors sont représentatifs du pays dans lequel on se trouve.

Arsenal : les fusils de "snipe"



Colt M4 A1

M16 amélioré.
Plus léger que le M16. Possibilité d'y adjoindre un lance-grenades.

Dragunov SVD

Ak-47 modifié.
Beaucoup plus précis que son ancêtre. Sa portée est de

R93

Atypique.
Dérivé d'un fusil de chasse. Montage facile et rapide.



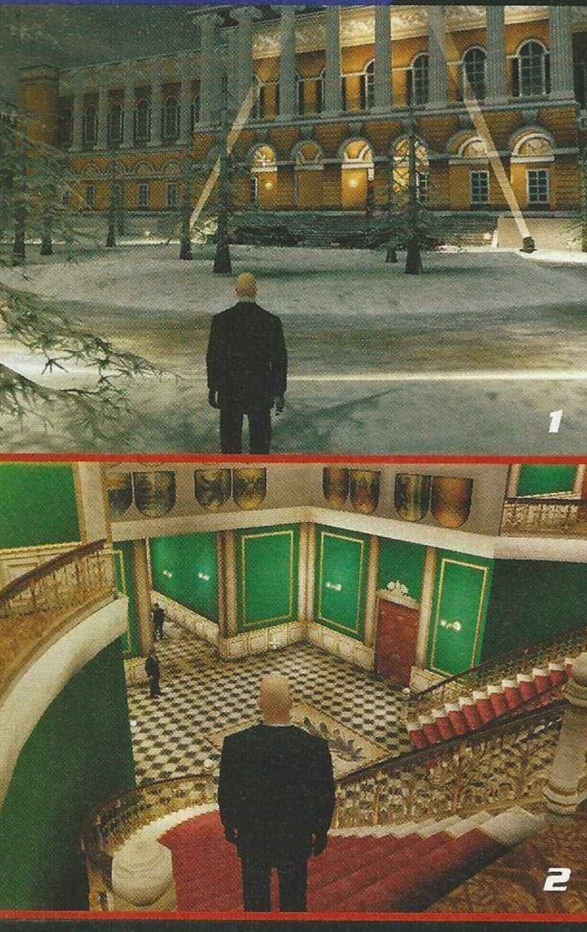
a **Le soldat russe.**
Bon, d'accord, la guerre froide est terminée, mais les Russes sont toujours dans le camp adverse.

b **Le général russe.**
Alcoolique, bien entendu. En fait, c'est la corruption que l'on doit endiguer.

c **Le guerrier du Nuristan.**
Il fait méchamment penser à un Afghan... Mais chut ! Il ne faut pas le dire.

d **Le Sicilien.**
Mieux vaut ne pas lui parler de sa soeur, ni de sa mère...

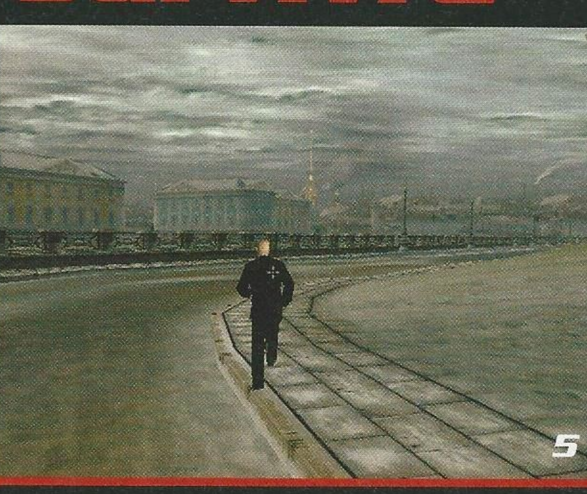
La vermine pousse





Objectif: survivre





Russie

1 **Infiltration.**
C'est en toute discrétion que vous pénétrerez dans ce grand bâtiment.

2 **Top classe !**
Les soirées de l'ambassadeur sont toujours une réussite. Mais il n'y a plus d'ambassadeur !

3 **St-Petersbourg.**
La campagne en Russie prend une autre tournure que celle de Napoléon.

4 **Oups ! Ce n'est pas très discret...**
Lorsque l'on se débarasse de quelqu'un, mieux vaut ne pas agir en plein milieu d'une place.

5 **Des graphismes splendides.**
A tous les niveaux : décors, ciel, éléments 3D, personnages...

"Snipons" gaiement avec 47 !

L'arsenal est bien plus étoffé que dans le premier volet. En tout, sept fusils à lunette.

WA2000

Du pur snipe.
Ce fusil a été spécialement conçu pour ça !

WA 2000 C

C pour Custom
On en sait peu sur cette arme très rare.

Arbalète

Silence, on tue.
Indispensable pour des situations exigeant de la discrétion.



beaucoup de finesse. Bien sûr, les missions sont toutes scriptées au millimètre près, mais ça vaut vraiment la peine de découvrir petit à petit ce qu'ont imaginé les auteurs.

Quand on refait une mission, que ce soit 20 ou 30 fois (ça arrive !), on découvre de nouvelles subtilités. Tout connaître de chaque niveau consiste à garder en mémoire chaque recoin, le trajet qu'effectuent les gardes (s'ils font une ronde, s'ils ne quittent pas leur poste ou s'ils sont au repos), les motivations de chaque intervenant neutre (fleuriste, livreur…) et l'endroit où se trouve chaque objet. Et encore, une fois que l'on a tout ça en tête, il faut définir une stratégie solide et l'appliquer à la lettre.

Si ce n'est retrouver le prêtre, votre objectif est de savoir qui vous en veut à ce point-là. Il vous fera traverser de nombreux pays (Russie, Japon, Malaisie, Italie et Nuristan, pays imaginaire ressemblant étrangement à l'Afghanistan). Voilà qui promet une certaine variété au niveau des environnements. Et dans chacun d'entre eux, vous affronterez un super pourri que vous vous ferez un plaisir de trucider: baron de la drogue, trafiquant d'armes, super proxo, terroriste... Nettoyeur un jour, nettoyeur toujours ! Mais cette fois, plutôt que de flinguer pour du fric, 47 en a fait une question d'honneur et d'amitié.

Remarquez, on en est au stade de la *preview*. Normalement, on doit rester neutre... Mais là, j'ai un peu de mal. On n'a relevé qu'un seul petit défaut et ça ne vaut même pas la peine d'être mentionné. On verra ça (éventuellement) lors du test et encore, j'aurais l'air de pinailler car tout est absolument parfait. Le scénario est riche, les niveaux – s'ils sont tous de la même qualité que ceux que j'ai pu essayer – sont géniaux, les graphismes époustouflants, et la musique, la musique vous fait oublier toutes les bandes sons de jeux vidéo que vous avez pu entendre jusqu'ici ! Alors, vous êtes aussi impatient que nous ?

Léo de Urlevan

Mardi Gras

1 Jardinier.
Pour infiltrer une villa sicilienne, 47 aura un rapport fort avec le sol : il enverra tous ses ennemis six pieds sous terre.

2 Loufiat.
Le service est compris : distribution de pruneaux gratuite.

STRATEGIE
GLADIATORS





1 Champ de bataille Une poignée de commandos à l'assaut des positions ennemies. Remarquez le soutien aérien ! **2 Explicite, non ?** Chaque mission comporte son objectif et son évènement scripté. **3 Attaque !** A côté du véhicule de transport, un bazooka en action.

Entrez dans l'arène !

EUGEN SYSTEMS, UN JEUNE STUDIO PARISIEN, CRÉE LA SURPRISE AVEC GLADIATORS. UN JEU DE STRATÉGIE TACTIQUE QUI TIENT BIEN LA ROUTE

Gladiators est le fruit d'un travail d'équipe, mais c'est aussi l'histoire de deux frangins : Cedric Le Dressay, ingénieur en informatique, et Alexis, architecte. Chacun possède une société dans sa branche mais s'ennuie. Un "et si on faisait un jeu vidéo ?" plus tard, Eugen Systems (*"un nom un peu loose qu'on aime bien"*) devient un studio de développement en 1999. Leurs locaux étant situés à deux pas de ceux d'Arxel Tribe, ils leur rendent une simple visite de courtoisie. Ils programment une démo en Delphi et prennent leur bâton de pèlerin, en quête d'un éditeur. Un an plus tard, dans les couloirs de l'E3 2001, les nouveaux venus croisent par hasard leurs voisins parisiens, et leur parlent de Gladiators. Le projet intéresse. Moralité : il faut parfois parcourir des milliers de kilomètres pour s'apercevoir que la solution est à vingt mètres. On croirait tenir là le mauvais scénario d'une série "à l'eau de rose"... L'histoire est extraordinaire. Une coïncidence géographique vient de mettre dans l'escarcelle d'Arxel Tribe le jeu français le plus prometteur du moment. C'est simple, on ne dirait pas un jeu français. Et là, tout est dit. Immunisé contre la maladie hexagonale du "beau mais injouable", Gladiators a pour fondation un *gameplay* ravageur. Ce jeu de stratégie en temps réel, avec un aspect ressource réduit à sa plus simple expression, se focalise sur la microgestion des unités. Très inspiré par Commandos, il se veut

Le look de Fargass (à gauche) et de ses acolytes témoigne du style graphique choisi : le manga. Un design qui colle avec la rapidité et l'orientation arcade de Gladiators.

3 QUESTIONS A ALEXIS LE DRESSAY

A la baguette. Alexis Le Dressay, le *lead designer* de Gladiators.

Le RTS le plus orienté action

Gen4 : Comment décrirais-tu Gladiators ?

ALD : Comme le RTS le plus orienté action !

Gen4 : De quoi es-tu le plus fier sur ce jeu ?

ALD : Qu'il ne soit pas pour autant un simple hack'n slash, mais bien un Real Time Strategy tactique, obligeant le joueur à faire des choix tout au long de la partie.

Gen4 : Au niveau du contrôle des unités, Gladiators enterre un Warcraft 3. Vu la différence de moyens, comment expliques-tu cela ?

ALD : Je suppose que War 3 n'avait pas les mêmes priorités ni les mêmes envies que nous (réactivité, utilisation totale du décor avec, notamment, des soldats présents sur le toit des bâtiments...). Le contrôle des unités représente une des parties du développement les plus coûteuses et difficiles du projet.

Le commando, une des unités de l'ancien major Callahan, héros de la race humaine dans l'arène de la mort.

ET SI LE PROCHAIN GRAND JEU DE STRATÉGIE ÉTAIT FRANÇAIS ?

rapide, bourrin et terriblement tactique. En solo, il s'agira de tirer au maximum profit de la géographie du terrain pour finir une mission le plus rapidement pos-sible. A savoir, poster des bazookas sur un mirador ou placer en embuscade un commando. Ici, pas de brouillard de guerre mais du *line of sight*. La gestion du relief et son incidence sur les statistiques des unités sont le vrai cœur du jeu. Le tout avec, à chaque mission, des évènements scriptés. Les affrontements ont pour fil rouge un scénario axé "manga", dans la veine du design graphique : un petit tournoi de la mort pour déterminer qui sera le successeur de l'empereur. Signe des temps, les trois camps en présence ont chacun leur héros (l'ancien major Callahan pour les humains, Maximix et Fargass) avec six *power-ups*, dont deux spécifiques à chaque race. Si le moteur 3D est capable d'afficher 500 unités simultanément à l'écran, on est surtout impressionné par le soin apporté aux contrôles. Mieux que du Blizzard. Ici, lorsque des unités se croisent, pas de bousculades ni de blocages. Et c'est ce sens du détail, le fait que Gladiators soit réalisé par des joueurs d'abord (et ça, ça se voit !) ainsi que la qualité du jeu lui-même qui justifient nos espérances. En multi, on retrouvera deux serveurs, dont l'un sécurisé (à la B.net) avec statistiques, et la possibilité d'accéder au final à l'arène impériale. Avec le traditionnel *Deathmatch*, des modes *Teamplay* comme le CTF ou King Of The Hill seront intégrés. Bref, le prochain grand jeu de stratégie pourrait bien être français. Nous, on adore.

Cooli



PREMIÈRES IMPRESSIONS

Bien que le jeu m'ait semblé prometteur sur cette version bêta assez peu avancée, il y avait deux ou trois grosses incohérences. Les PNJ contaminés se révélaient toujours au même endroit et le test sanguin était inutile. Tout cela sera sans doute corrigé...

C'est joli, ce tapis !
Après la peau d'ours devant la cheminée, voici les deux cadavres dans le laboratoire.

Wild Thi

LES ÉLÉMENTS DE BASE DU SURVIVAL HORROR, LA PARANOÏA EN PLUS. PROMETTEUR, NON ?



1 **En route pour l'aventure.** Un manteau bien chaud, une lampe torche, un flingue et une tonnes de munitions. Vous volilà paré !
2. **Double menace.** Les PNJ contaminés attendent que vous soyez en plein combat pour tomber le masque, histoire de réduire encore vos chances de survie. Sadique !
3 **Feu de joie.** L'icône au-dessus de la tête du PNJ indique que vous venez de perdre sa confiance. Ça vous apprendra à mal contrôler votre lance-flamme !

Adapter *The Thing* de John Carpenter en jeu vidéo semblait une gageure... Comment retranscrire toute la paranoïa et la claustrophobie du film, ainsi que l'horreur d'une créature (la "Chose") qui peut contaminer d'autres organismes et prendre ainsi l'apparence de n'importe qui ? Un studio de développement peu motivé se serait contenté de nous pondre un énième *First Person Shooter* (FPS), où l'on doit tirer sur tout ce qui bouge. Fort heureusement, la démarche artistique de Computer Artworks a été un peu plus ambitieuse.

"Nous ne ne voulions pas trahir les fans, confie Andrew Curtis, directeur de l'équipe de développement. Nous avec donc regardé le film avec beaucoup d'attention avant de nous lancer dans la création du jeu. Même si là, nous avions carte blanche..." L'objectif était d'analyser le chef-d'œuvre de Carpenter pour en tirer des éléments susceptibles de donner matière à un jeu fidèle (pour les fans) mais attrayant (pour les autres). L'environnement originel a été conservé (l'Antarctique en plein hiver, avec une nuit de six mois), tout comme l'aspect gore des manifestations de la "Chose" et la paranoïa qui gagne le groupe... Cette affreuse bestiole pouvant contaminer n'importe qui, comment savoir si votre voisin est bien ce qu'il prétend être ?

"Le gameplay est totalement novateur", affirme Chris Hadley, producteur du jeu. Pourtant, de prime abord, il se présente comme un soft d'aventure/action des plus classiques. Doté d'un moteur honorable sans être impressionnant (bonne gestion des lumières, ennemis nombreux), il nous propose une vue à la troisième personne (vous pouvez toutefois choisir la position de la caméra, à gauche ou à droite du personnage), un arsenal d'armes assez important (allant du MP5 au lance-flamme en passant le fusil à lunette) et de nombreux casse-tête. Vous devrez, par exemple, trouver un "*medikit*" pour soigner l'ingénieur qui vous permettra d'accéder à la pièce suivante, percer le code de l'ascenseur qui se trouve de l'autre côté du niveau (vous savez, la pièce complètement à l'opposé de votre point de départ)... Vous pouvez également passer en vue subjective pour tirer. Quant aux "Choses", si elles sont bien présentes et très agressives, elles font beaucoup penser aux monstres d'Half-Life : on retrouve des "*head-crabs*" ainsi que d'autres créatures plus désagréables les unes que les autres. Mais si The Thing ne va pas révolutionner le genre, il apporte son lot de nouveautés.

Si le film de Carpenter avait été aussi mal accueilli à l'époque, c'était en grande partie dû à l'ambiance très pessimiste du film comparé au *E.T.* de Steven Spielberg, sorti en salle peu de temps auparavant. Aurons-nous donc droit à une version édulcorée pour le grand public ? La réponse est non (ouf !) car The Thing s'adresse à un public adulte. Entre les dialogues "fleuris" des personnages (les "*screw you !*" et autres "*open wide, dickhead !*" sont monnaie courante) et la

Quelle imagination ! Vous pourrez admirez le travail effectué sur les "Choses". Elles fourmillent de détails...



Délire organique

***1.* Belle bête !** Chaque créature fourmille de détails : la queue de cette créature est en fait le torse d'un être humain… Et il y a pire ! ***2.* Problème d'estomac ?** Une espèce d'énorme intestin jaillit du ventre de ce *walker* pour venir vous mordre à quelques mètres de distance. Belle inventivité de la part des développeurs ! ***3.* Métamorphose.** La transformation d'un être humain en "Chose" se fait en plusieurs étapes assez détaillées. Vous êtes à court de munitions ? Courage, fuyez !



dureté de certaines situations (des personnages se suicident de diverses manières…), c'est à se demander si Computer Artworks n'a pas voulu braver tous les interdits. Une démarche risquée, mais dans la lignée du film. De même, sorti de la base, vous risquez de vous perdre et/ou de mourir de froid. A l'intérieur, vous devrez vous déplacer dans des pièces peu éclairées, voire pas du tout, sans savoir ce qui vous guette dans l'ombre…

Les créatures semblent assez classiques, mais elles respectent les visions de Carpenter : les *scuttlers* (petits et peu résistants), les *walkers* (très redoutables au corps à corps, ils peuvent vous asperger d'un liquide digestif peu ragoûtant) et les *raptures* (un patchwork de divers organismes qui engendre une gigantesque créature faisant souvent office de *boss*). Toutes les créatures de taille humaine, voire plus, font preuve d'une impressionnante résistance aux balles et ne peuvent être achevées qu'au lance-flamme. Notons aussi que si l'intelligence artificielle n'est pas poussée à l'extrême, elles préfèrent vous attaquer quand elles sont en position de force !

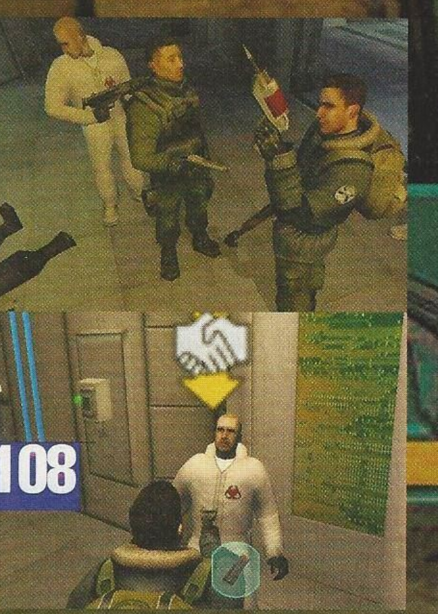
THE THING PROPOSE UN MÉLANGE D'ACTION, DE CASSE-TÊTE ET DE GESTION D'ÉQUIPE

Lors de vos pérégrinations, vous rencontrerez divers PNJ – 42 en tout ! – qui se rallieront à votre cause : médecin, ingénieur, soldat… Mais, et c'est dans ce domaine que The Thing se distingue, ils ne suivront pas aveuglément vos ordres. Leur comportement sera géré par trois mécanismes : confiance, peur et infection. Ce dernier paramètre traduit, évidemment, le risque que votre "allié" ait été contaminé. Vous devrez donc constamment les surveiller, d'autant qu'il risque de se dévoiler en plein combat. Le niveau de confiance peut diminuer selon vos actions, si vous ne lui venez pas en aide ou si vous lui retirez son arme. Bien entendu, elle peut augmenter si vous le soignez ou qu'il vous voit tuer des créatures. Si cette jauge tombe dans le rouge, il est convaincu que vous êtes une "Chose" et fera tout pour vous tuer. S'il n'a pas d'arme, il se jettera sur vous pour prendre la vôtre. Seule méthode pour reconnaître les humains des "Choses" : le test sanguin. Vous ne trouverez ces kits que rarement mais ils vous permettront d'ôter un doute à l'un de vos coéquipiers…

Même lorsque les PNJ vous font confiance, il vous reste à gérer leur peur. Voir des cadavres déchiquetés, entendre des créatures ou se retrouver à court de munitions : tout cela peut les faire craquer. Ils se mettent alors à vomir, à prier dans un coin de la pièce, voire se faire sauter le caisson ou enfoncer leurs mains dans un groupe électrogène. Mais comme certains vous seront indispensables pour terminer un niveau, il vous faudra prendre soin d'eux.

Avec son cocktail survival horror/gestion d'équipe dosé pour faire honneur au film, The Thing plaira sans aucun doute aux amateurs de sensations fortes.

Gary Laporte



Un petit contrôle… Le test sanguin vous permet d'être sûr que l'un de vos hommes n'est pas infecté, ou de prouver que vous êtes digne de confiance.

Fidèle au film. Quand vous sortez une jauge bleue en bas de l'écran indique votre résistance au froid. Ce n'est pas le moment de se perdre dans la tempête de neige.



Allumez le feu... Les "Choses" ne peuvent périr que par le feu et elles le savent. Il n'est pas rare qu'elles préfèrent s'enfuir plutôt que de subir un bon gros jet de flamme.

EDITEUR : Vivendi Universal
DEVELOPPEUR : Computer Artworks
GENRE : survival horror
SORTIE : fin septembre
SITE INTERNET : www.thethinggames.com

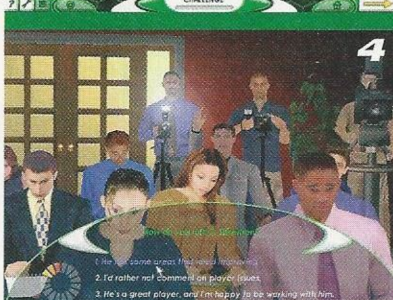


GESTION

FOURFOURTWO : TOUCHLINE PASSION

PREMIÈRES IMPRESSIONS
Bubball est ambitieux et souhaite faire de son jeu la référence en matière de gestion sportive. Est-ce suffisant pour briser l'hégémonie de L'Entraîneur ?





1 Briefing. Avant de sortir du vestiaire, vous devez donner vos toutes dernières instructions.
2 Crédibilité. A chaque titre son parrain : cette fois, Terry Venables s'y colle...
3 Challenge. Outre le mode "Carrière", vous pourrez relever huit défis variés. Une bonne idée !
4 Presse. Si vous acceptez de leur parler, les journalistes vous harcèlent de questions.

Siffler n'est pas jouer...

SCI VOUS PROPOSE D'ENFILER UN COSTUME D'ENTRAÎNEUR. LE BIG BOSS, C'EST VOUS !

Cela ne vous est jamais arrivé d'hurler de rage devant votre télévision ? Pas même lorsque votre équipe favorite est menée et que l'entraîneur remplace son seul attaquant pour un défenseur... Allez, avouez-le ! Il n'y a aucune honte à être passionné et à clamer haut et fort, dans le feu de l'action, que ce mec en costard n'y connaît rien et que vous feriez mieux que lui.

Entraîner une équipe professionnelle, voilà justement ce que vous propose FourFourTwo. Le boss, maintenant, c'est vous ! L'homme dont on va critiquer chacun des choix aussi ! Certes, ce genre de jeu n'est pas novateur. De nombreux développeurs s'y sont risqués et les seuls à avoir tiré leur épingle du jeu sont ceux de Sport Interactive avec L'Entraîneur, un titre dont chaque opus est un *best-seller*.

Pour briser l'hégémonie de Championship Manager, les développeurs de Bubball ont décidé de frapper fort dans les domaines dénigrés par ce dernier. Ainsi, les menus sont agréables à l'œil : des icones animées, de belles couleurs... En plus de l'équipe Première à la Réserve, vous êtes également en charge de la taille des tribunes, du système de drainage de la pelouse, du prix des billets, de celui des chopes de bière...

Par ailleurs, outre le mode « Carrière », vous pourrez relever divers challenges (assainir les finances, devenir champion d'Europe en trois ans, rajeunir une équipe vieillissante...), disputer la saison 81-82 de *Premier League* (la plus belle selon les spécialistes d'outre-Manche) et prendre part à un championnat fantaisiste, regroupant vingt équipes de légende choisies par Terry Venables, ancien sélectionneur anglais et parrain de ce jeu.

Autre plus: la retransmission 3D des matches. Seule véritable lacune de L'Entraîneur, elle pourrait séduire ceux qui ont une sainte horreur des tableaux austères et des statistiques en tout genre. D'autant qu'il est possible d'hurler ses ordres du banc de touche, ce qui est jouissif. Mais cette phase est toujours en développement et il faudra attendre quelques semaines pour se prononcer sur son réalisme.

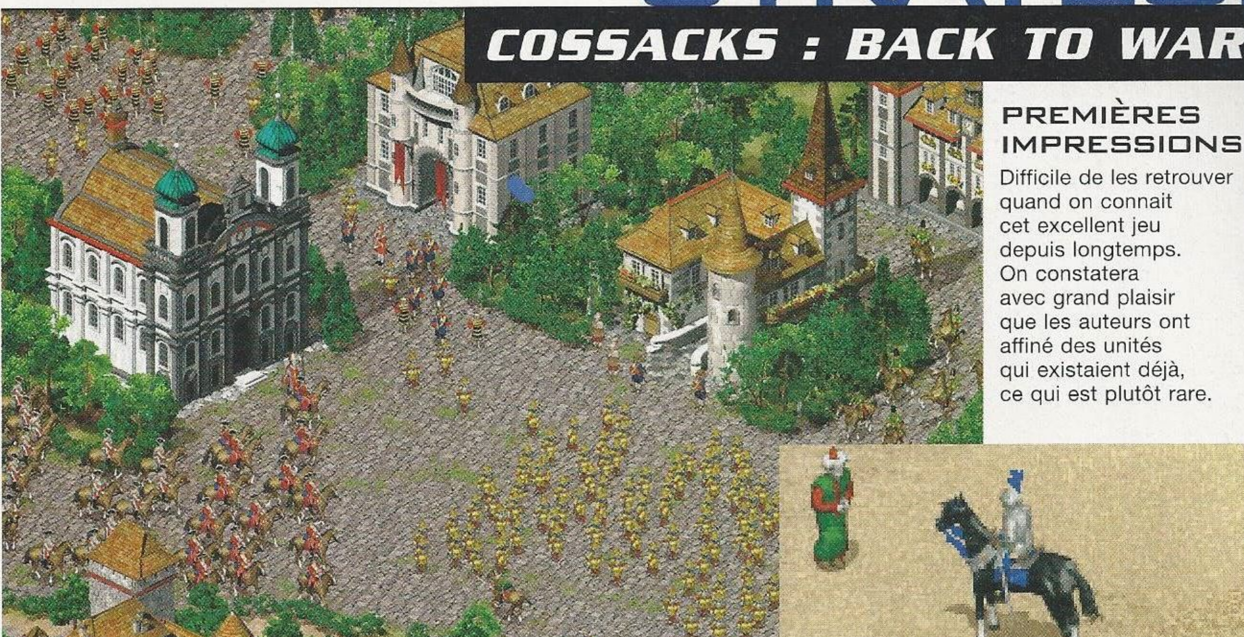
Tenir des conférences de presse sera également une de vos tâches. Là aussi, la 3D est de mise. Reste à savoir si, fort de ces quelques bonnes idées, FourFourTwo pourra rivaliser avec L'Entraîneur, un colosse qui n'a pas les pieds d'argile mais des crampons de 16 !

Socrates

ÉDITEUR : SCI
DÉVELOPPEUR : Bubball
GENRE : gestion
SORTIE : octobre
SITE INTERNET : www.bubball.com/games/fourfourtwo/



COSSACKS : BACK TO WAR



PREMIÈRES IMPRESSIONS

Difficile de les retrouver quand on connait cet excellent jeu depuis longtemps. On constatera avec grand plaisir que les auteurs ont affiné des unités qui existaient déjà, ce qui est plutôt rare.

1 Charmant. Oh, une ville de petits Suisses !
2 Négociations. Mieux vaut utiliser la manière douce parfois, ça peut vous éviter quelques mésaventures...

Add-on et stand-alone

CETTE EXTENSION APPORTE LA TOUCHE FINALE À UN JEU DÉJÀ TRÈS COMPLET. ET IDÉAL POUR LES DÉBUTANTS EN PLUS !

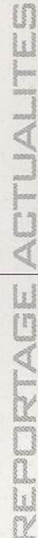
Cent mille personnes ne peuvent pas se tromper sur un même sujet... 100 000, c'est le nombre d'exemplaires de Cossacks vendus en France. Là où les autres jeux de stratégie sont limités à 150 ou 200 unités, Cossacks permet lui d'en créer 8 000 simultanément sur une même carte. Par conséquent, on assiste à des batailles à la *Braveheart* avec les trois principaux corps d'armée que l'on trouvait entre le XVe et le XVIIe siècle : fantassins, artillerie, cavalerie.

Back to War a ajouté deux pays (la Suisse et la Hongrie) aux seize qui existaient déjà. Avec la centaine de missions proposées, ça vous donne une idée du gigantisme de cet add-on. Pour les puristes, quelques unités ont été graphiquement modifiées. Les cavaleries turque et algérienne progressent à dos de chameau. Suisse et Hongrois possèdent des nouvelles architectures graphiquement bien distinctes des autres.

Même si le jeu ne contient pas les campagnes précédentes, vous aurez tout de même toutes les unités du jeu initial et celle de Art of War, son premier add-on. Autre bonne nouvelle : Back to War est un *stand-alone*. On peut y jouer sans posséder les titres antérieurs. De plus, grâce à un tutorial extrêment complet, vous ne tomberez pas dedans comme un cheveu sur la soupe... Sans oublier, bien entendu, l'encyclopédie et tout ce qui fait le charme de Cossacks.

Léo de Urlevan

EDITEUR : CDV Software
DÉVELOPPEUR : CDV Software
GENRE : Stratégie Temps Réel
DATE DE SORTIE : octobre 2002
SITE INTERNET : www.cossacks.com



PREMIÈRES IMPRESSIONS

Malgré des mécanismes de jeu et un moteur graphique archaïques, ce qu'on a pu voir d'Icewind Dale II nous a redonné le sourire. Nous craignions le RPG de trop... Le jeu pourrait finalement se révéler être une bonne surprise !

1

2

Although a light s
door to this light
boarded up. There

Les vieux moteurs font les bons RPG

LA TROISIÈME ÉDITION D'AD&D ET QUELQUES BONNES PETITES IDÉES RELANCENT CETTE SÉRIE A LA TECHNIQUE D'UN AUTRE TEMPS. LA 2D N'EST PAS MORTE. LOIN DE LÀ...

Qui aurait pu prédire, en découvrant – il y a cinq ans déjà ! – le nom d'un certain "Iron Thrône" (Baldur's Gate par la suite), qu'une grande lignée de jeux de rôle allait bientôt voir le jour ? Et au fil des années, la famille s'est étendue avec l'arrivée de titres comme Ice Wind Dale, utilisant le même moteur sans toutefois révolutionner le genre.

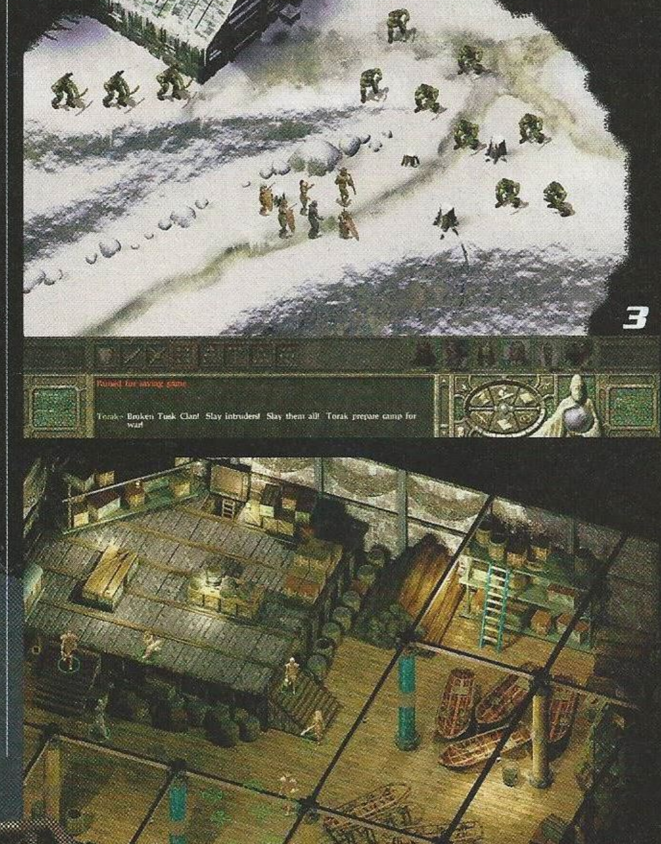
Black Isle persiste et signe dans la voie de la 2D, ses petits sprites génériques, ses animations crapoteuses, ses décors peints à la main... Même si Bioware a décidé de faire le grand saut avec son Neverwinter Nights (3D et mode multi inclu). Ce n'est pourtant pas faute d'avoir essayé avec TORN, avant que ce dernier ne soit finalement annulé et Icewind Dale II annoncé.

Ce titre apparaît dans ses plus beaux atours et dégage ce léger parfum de RPG "*old school*" qui avait fait la réussite du premier volet. Certes, les Icewind Dale sont linéaires et un poil répétitifs, notamment parce qu'ils sont principalement axés sur les combats, ce qui ravira les fans du genre. Cependant, ce fumet est loin d'être désagréable.



AD&D, 3e du nom

La troisième édition d'AD&D (Advanced Dungeons and Dragons) simplifie une multitude de règles assez contraignantes et donne aux joueurs beaucoup plus de liberté. Finis les règlements rigides, la classe d'armure indiquée par un score négatif, les multiclasses conditionnées et les limitations de classes en fonction de la race !



1 Un goût de nostalgie. Des graphismes un peu vieillots, mais charmants...
2 Papiers, s'il vous plait. La nouvelle feuille de personnage.
3 A l'attaque ! Le jeu propose plus de combats de masse.
4 Planquez tout ! Une fouille en règle dans un entrepôt de la ville.

Voir à l'œuvre des magiciens vicieux et errer dans des donjons tortueux est un pur plaisir. Ici, il n'y a ni scénario grandiloquent, ni déferlement de dialogues à la Planescape Torment. Tout comme son prédécesseur, Icewind Dale II se réclame plus du module Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) que du jeu de rôle de grande ampleur.

Dès les premières minutes, le jeu vous plonge dans le bain. Vous incarnez un mercenaire débarqué bien malgré lui à Targos, une cité assaillie par les gobelins. D'emblée, vous devez participer aux combats et aux missions des soldats de la ville. Prêtez votre lame ! C'est pour la bonne cause.

A la différence d'un Baldur's Gate, ici, vous gérez directement une équipe de six aventuriers, que vous pouvez créer de toutes pièces ou choisir parmi ceux proposés d'office. A ce propos, la création de personnages a fait l'objet d'une refonte totale, puisque Icewind Dale II bénéficie des règles officielles de la troisième édition d'AD&D, contrairement au premier épisode.

Finis les choix classiques ! Vous avez désormais accès à des "sous-races", à des kits divers et aux nouvelles classes de la troisième édition (moine, sorcier, barbare...). Cette phase est beaucoup plus intéressante : en plus de vos attributs de base, vous définissez vos compétences (l'alchimie vous permet d'identifier les potions, la concentration détermine votre aptitude à lancer des sorts sans être perturbé...).

Ainsi, vous pouvez vous spécialiser dans un domaine, en plus de ceux déterminés par votre classe. Il n'y a plus de "voleur" au sens strict du terme : vous pouvez tout à fait choisir un magicien et lui attribuer la faculté de désactiver les pièges ou de forcer les serrures.

> VOTRE HÉROS SERA DÉSORMAIS UNIQUE CAR PLUS COMPLEXE

Par ailleurs, vos personnages seront rendus beaucoup plus polyvalents par des *"feats"* : bonus de constitution, de force, attaques supplémentaires, faculté d'éviter les flèches, résistances diverses, aptitudes au combat, spécialisations dans les armes... La liste est longue ! Elle vous permettra de créer un héros plus complexe.

Un monde plus vivant a aussi été imaginé par les développeurs. On peut désormais interagir avec certains éléments du décor, comme les barils, les poutres... Les environnements sont mieux étudiés, avec de nombreuses sous-quêtes qui rendent le jeu moins linéaire. Plutôt que de passer en trombe dans un lieu, le joueur devra y revenir pour y découvrir des zones auparavant inaccessibles.

L'interface a été complètement revue. Les options multiclasses ont été simplifiées. L'ajout des règles de la troisième édition permet d'éviter les redites. Icewind Dale 2 a beau être classique dans le fond et dans la forme, il n'en bénéficie pas moins de quelques bonnes innovations, qui laissent présager d'une bonne *replay value*.

Prodigy

EDITEUR :	Interplay
DEVELOPPEUR :	Black Isle Studio
GENRE :	jeux de rôle
SORTIE :	20 septembre
SITE INTERNET :	icewind2.blackisle.com



STRONGHOLD CRUSADER



Suivez le guide ! Voici l'arborescence des missions du mode Skirmish.

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Ne vous fiez pas à vos premières impressions. Ça ressemble à une resucée de Stronghold, mais la présence de plusieurs châteaux sur une carte fait la différence. Même si on apprécierait davantage "d'anims".

Tour de force, créneau d'enfer

LA SUITE D'UN DES MEILLEURS JEUX DE STRATÉGIE DE 2001. ALORS, QUOI DE NEUF, DOCTEUR ?

Plus qu'un jeu de stratégie en temps réel, Stronghold vous permettait jusqu'alors de vivre des sièges de château, que ce soit du côté du défenseur ou de l'attaquant. Les stratégies étaient multiples, et les façons de pousser l'autre à bout, innombrables. Quand on attaquait, il fallait investir dans des machines de guerre dévastatrices (catapultes, balistes...), et donc être riche en or pour investir dans ces technologies de pointe. Quand on défendait, mieux valait avoir un château très solide, ce qui supposait d'être riche en pierre. On pouvait toujours rajouter des tours à la pelle, une nouvelle épaisseur de murailles... Le problème, c'est que la carrière se trouvait rarement dans l'enceinte même du château !

Que nous propose donc ce nouvel opus ? Eh bien, à première vue, pas grand chose ! Les menus sont les mêmes : graphiquement, c'est très ressemblant. Au point même que le conseiller délivrant les infos (popularité, trésorerie...) n'a pas pris une ride. Il se trouve toujours au même endroit dans l'interface, en bas à droite. On a plus l'impression d'avoir affaire à un add-on qu'à une suite.

On change assez vite d'avis par la suite. En rentrant dans le jeu, on s'aperçoit que le *gameplay* est différent, et pour cause... Auparavant, on jouait toujours attaquant OU défenseur. A présent, on doit gérer les deux. En effet, on tombe rapidement sur des missions où divers chateaux se trouvent sur une même carte. Le vôtre, et celui d'un ou plusieurs ennemis. Il peut y avoir huit belligérants. En clair, ça barde très vite et dans tous les sens. Les missions sont encore plus prenantes. Chacune peut durer des heures. En plus du mode campagne, on trouve un Skirmish particulièrement savoureux.

Skirmish, késako ? En général, c'est un mode de jeu qui vous permet de sélectionner une carte, de définir un certain nombre de participants et de jouer contre l'ordinateur comme si vous jouiez à plusieurs, sur Internet par exemple. Là, le mode Skirmish est plus ou moins scénarisé. En gros, les missions ne sont pas tellement paramétrables, mais elles s'avèrent être d'une difficulté croissante. Et il y en a quand même cinquante. Bref, on n'est pas encore à Jérusalem.

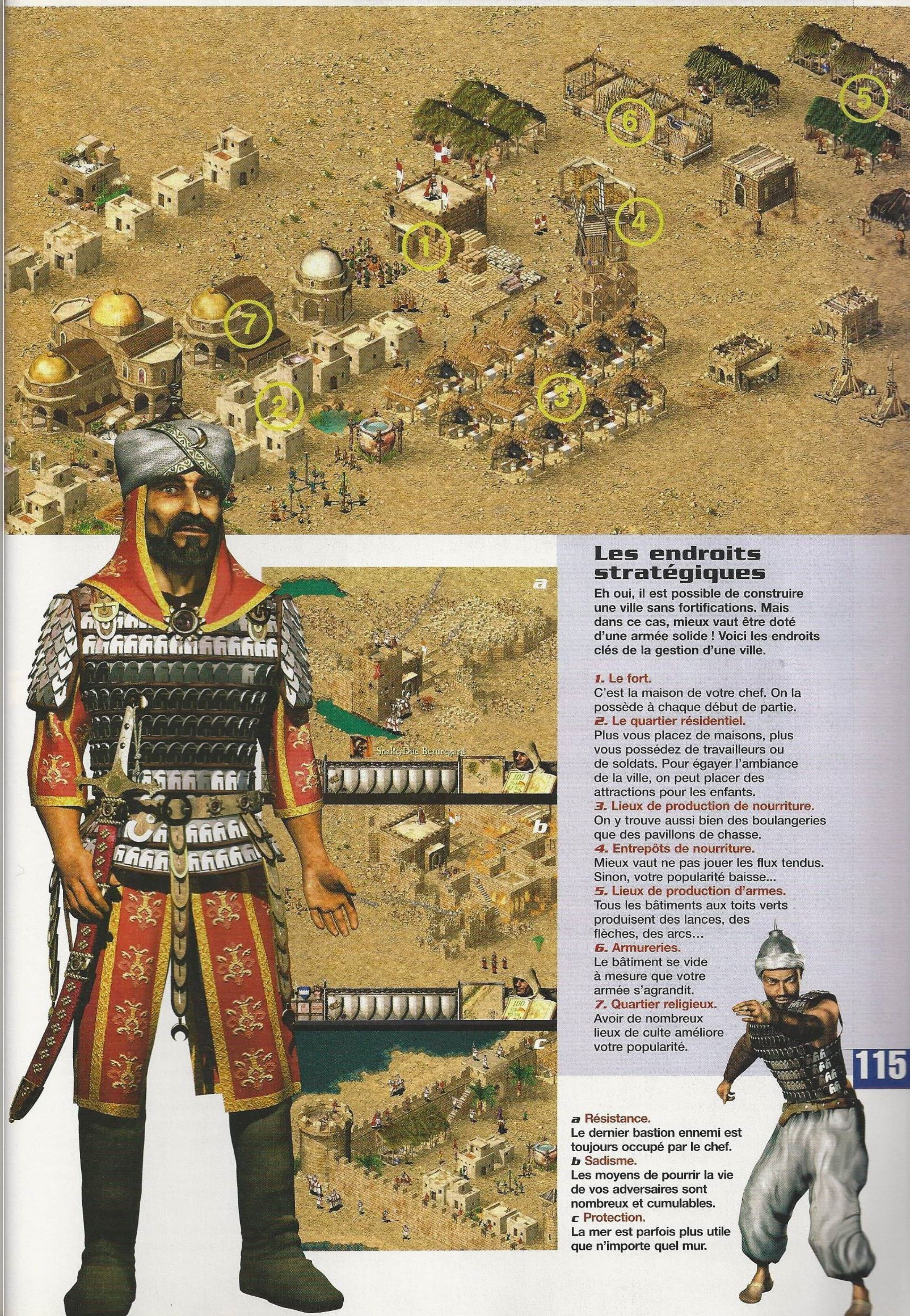
IL PEUT Y AVOIR HUIT BELLIGÉRANTS SUR UNE MÊME CARTE

Dans ce type de jeu, en général, une fois qu'on a trouvé la meilleure combinaison d'unités, on n'en change plus. Ici, c'est différent. Chacun de vos ennemis a sa spécialité : économie, architecture des châteaux, vitesse de construction des armées... Vous devrez trouver la parade à tous leurs points forts. Vous défendrez sans doute vos villes toujours de la même façon, mais il vous faudra vraiment ruser pour attaquer ce sultan ou cet émir.

Nous n'en sommes qu'à la preview et si quelques défauts subsistent, on peut déjà annoncer sans trop se mouiller que Stronghold Crusader sera au moins aussi intéressant que son glorieux aîné.

Léo du Urlevan

ÉDITEUR : Firefly Studios
DÉVELOPPEUR : Take 2 Interactive
GENRE : Stratégie Temps Réel
SORTIE : septembre 2002
SITE INTERNET : Stronghold.godgames.com/crusader/



Les endroits stratégiques

Eh oui, il est possible de construire une ville sans fortifications. Mais dans ce cas, mieux vaut être doté d'une armée solide ! Voici les endroits clés de la gestion d'une ville.

1. Le fort.
C'est la maison de votre chef. On la possède à chaque début de partie.

2. Le quartier résidentiel.
Plus vous placez de maisons, plus vous possédez de travailleurs ou de soldats. Pour égayer l'ambiance de la ville, on peut placer des attractions pour les enfants.

3. Lieux de production de nourriture.
On y trouve aussi bien des boulangeries que des pavillons de chasse.

4. Entrepôts de nourriture.
Mieux vaut ne pas jouer les flux tendus. Sinon, votre popularité baisse...

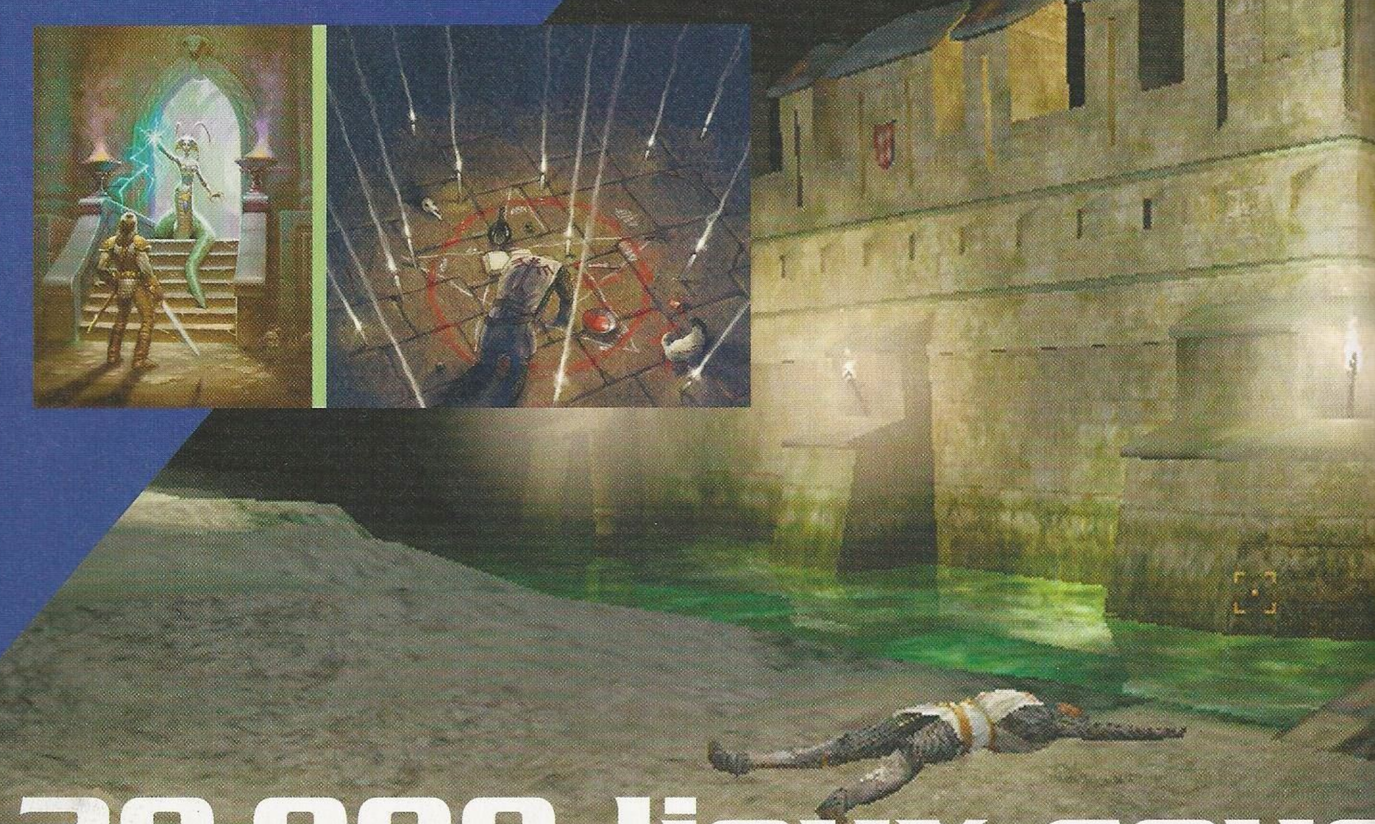
5. Lieux de production d'armes.
Tous les bâtiments aux toits verts produisent des lances, des flèches, des arcs...

6. Armureries.
Le bâtiment se vide à mesure que votre armée s'agrandit.

7. Quartier religieux.
Avoir de nombreux lieux de culte améliore votre popularité.

a **Résistance.**
Le dernier bastion ennemi est toujours occupé par le chef.
b **Sadisme.**
Les moyens de pourrir la vie de vos adversaires sont nombreux et cumulables.
c **Protection.**
La mer est parfois plus utile que n'importe quel mur.





20 000 lieux sous

ARX FATALIS PREND LE CONTRE-PIED DES JEUX DE RÔLE ACTUELS. ON A L'IMPRESSION D'ÊTRE FACE À UN MORROWIND "*LIGHT*" MAIS EFFICACE. AVEC UN SUPERBE BACKGROUND EN PLUS ! TRÈS IMMERSIF...



Supposons que l'on note de 1 à 10 la richesse d'univers des divers titres proposés sur le marché. Morrowind serait hors barème, grâce à son atmosphère captivante et à son approche unique. Quant à la série des Baldur, elle obtiendrait une note parfaite. Et Arx Fatalis, un très honorable 8. Parce que ce dernier est bien plus simple que Morrowind, à tous les niveaux. Mais cela ne veut pas dire qu'on le termine en trente heures, ni que l'on s'y ennuie. Loin de là. **Le scénario nous plonge d'emblée** dans un monde médiéval fantastique : vous avez perdu la mémoire, au point de ne même plus connaître votre nom. Tout ce dont vous vous souvenez, c'est de cette cellule dans laquelle vous vous êtes réveillé. Grâce à votre voisin d'infortune, vous réussissez à vous évader. Et en route pour l'aventure ! De quête en quête, vous croiserez des gobelins, des araignées, des trolls, des trucs très difficilement identifiables, et même des humains. En fait, tout s'apparente beaucoup plus à un jeu d'aventure très élaboré qu'à un jeu de rôle.

On passe des niveaux, on améliore ses statistiques et ses aptitudes, on s'équipe… Bref, on élabore son personnage. Il n'y a pas de spécialisation absolue. On peut prendre n'importe quelle statistique au départ, devenir magicien et/ou voleur. Aucun métier n'est vraiment fermé. La version que nous avons pu essayer n'est pas finale, quelques problèmes subsistent, mais le tout est déjà très prometteur. Au départ, les manipulations sont un peu difficiles mais on s'y fait. Renseignements recueillis auprès des développeurs, la prise en main devrait être encore améliorée d'ici la sortie du jeu, mi-septembre.

IDÉAL POUR PLONGER DANS LE GRAND BAIN DES JEUX DE RÔLE !



la terre

1 **Quelle ambiance !** Ces croisés viennent de se faire démonter la tête...

2 **Classique.** La feuille du personnage est d'une simplicité exemplaire.

3 **Beau brin de fille.** Il n'y a pas que des trolls et des gobelins dans Arx, Dieu merci !

4 **Faites vos jeux !** Cette roulette est un moyen facile de se faire beaucoup d'argent.

5 **Tâte ma lame, couard !** Seuls les gobelins sont faciles à éliminer.

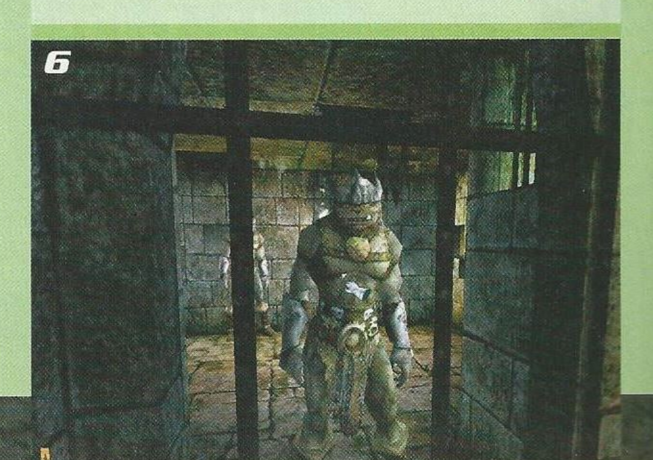
6 **None shall pass !** Une des quêtes consiste à lui donner deux documents.

Les combats s'apparentent à ceux de Morrowind. On les joue à la souris. Plus on appuie sur le bouton, plus on frappe fort. Ils sont d'ailleurs bien mieux fichus... On sait tout de suite si on fait mal. La magie est elle aussi très intéressante. Il faut "dessiner" les incantations avec la souris, un peu comme dans Black and White. En tout, il en existe une cinquantaine. Là, c'est clair, on est très loin du jeu de Bethesda. Mais tout ceci favorise la prise en main et l'immersion dans l'univers.

Si vous n'avez jamais joué à un jeu de rôle, Arx Fatalis peut s'avérer idéal pour plonger dans le grand bain des RPG. Vous pourrez vous familiariser avec tous les éléments standard de ce type de jeu : combats, magie, *crafting*... Avec en prime une bien belle aventure et d'excellents graphismes.

Léo de Urlevan

EDITEUR : Nobilis
DÉVELOPPEUR : Arkane Studio
GENRE : Jeu de rôle
DATE DE SORTIE : 18 septembre 2002
SITE INTERNET : www.arkane-studios.com





EMPEREUR : L'EMPIRE DU MILIEU



1 Nouvel an. Admirez ce serpent qui défile dans les rues !
2 Cinématiques. Elles sont toujours aussi réussies.
3 A l'ancienne. Avant toute chose, on taille son crayon.

PREMIÈRES IMPRESSIONS

On connaît les "*city builders*" sur le bout des doigts. Pharaon, Zeus... et les innombrables add-on ! Cette fois-ci, on a la désagréable impression de pointer à l'usine : même interface que les autres, graphismes similaires à ceux de Zeus... Et puis, c'est toujours pareil : la répartition des ressources (ce qui étoffe la population) est trop lente par rapport à l'arrivée des nouveaux habitants. Mais leur départ se fait... dans la seconde !

Nuits de Chine, nuits câlines...

APRÈS CAESAR, PHARAON ET ZEUS, IMPRESSIONS GAMES MET LE CAP SUR L'ASIE.

Depuis quelques années, Impressions nous sort régulièrement des "*city builders*", des gestions de ville. A chaque titre, on a droit à une civilisation différente. Après les Romains, les Egyptiens et les Grecs, on quitte le bassin méditerranéen pour découvrir la Chine au fil d'une quarantaine de missions.

Il y a cependant un air de déjà-vu. Empereur reste similaire à ses nombreux ancêtres (Caesar, Pharaon et Zeus). La gestion n'est pas tout à fait la même que dans un Sim City, par exemple, où on "pose" tout simplement des bâtiments qui créent la richesse du quartier. Dans Empereur, on se focalise sur la qualité des maisons. Pour l'améliorer, il faut fournir à ses habitants des marchandises qui vont "upgrader" la demeure au niveau suivant. On commence par des cabanes, où les habitants ne reçoivent même pas une ration d'eau, et on finit par des villas somptueuses dont les propriétaires reçoivent divers produits de luxe. Chaque mission vous impose des objectifs variés, mais ils se résolvent à peu près tous avec une grande ville bien gérée.

Formidablement implanté dans l'histoire chinoise, le jeu vous permet de convoquer des samouraïs. Le calendrier apporte chaque année des bonus différents au même titre que le zodiaque. Quatre courants de pensée religieux seront à votre disposition. Et question monuments, bien sûr, vous pourrez vous occuper de la Grande Muraille ou du célèbre mausolée de l'empereur Qin.

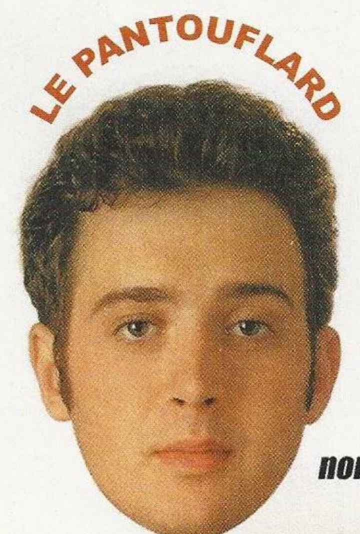
Alors, docteur, quoi de neuf ? Eh bien, Empereur propose quelque chose de nouveau : le mode multijoueurs, grâce auquel on pourra se confronter à sept autres *gamers*. Mais la version que nous avons reçue ne permet pas de l'essayer. Ne nous emballons pas ! Ce genre de jeu est-t-il approprié pour des parties en multi ? Rien n'est moins sûr...

Léo de Urlevan

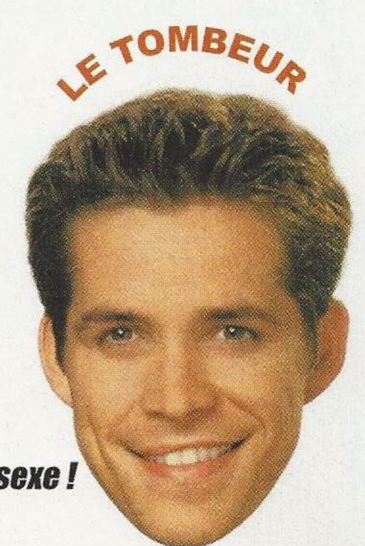
ÉDITEUR : Vivendi Universal
DÉVELOPPEUR : Impressions Games
GENRE : Gestion
SORTIE : 20 septembre
SITES INTERNET : emperor.impressionsgames.com

Sensations à la Chaîne

LE PANTOUFLARD

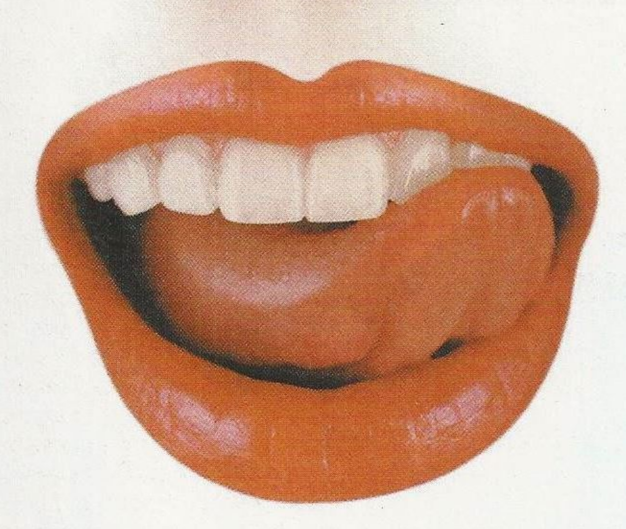


LE TOMBEUR



Une comédie sur l'amour, le sexe et la romance...

non, non, juste sur le sexe !





OFF CENTRE - APPARTEMENT 6D

Du lundi au vendredi à 18h45

(à partir du 2 septembre)

Plus d'infos : www.mcm.net, 3615 MCM* ou 08 92 68 22 66*

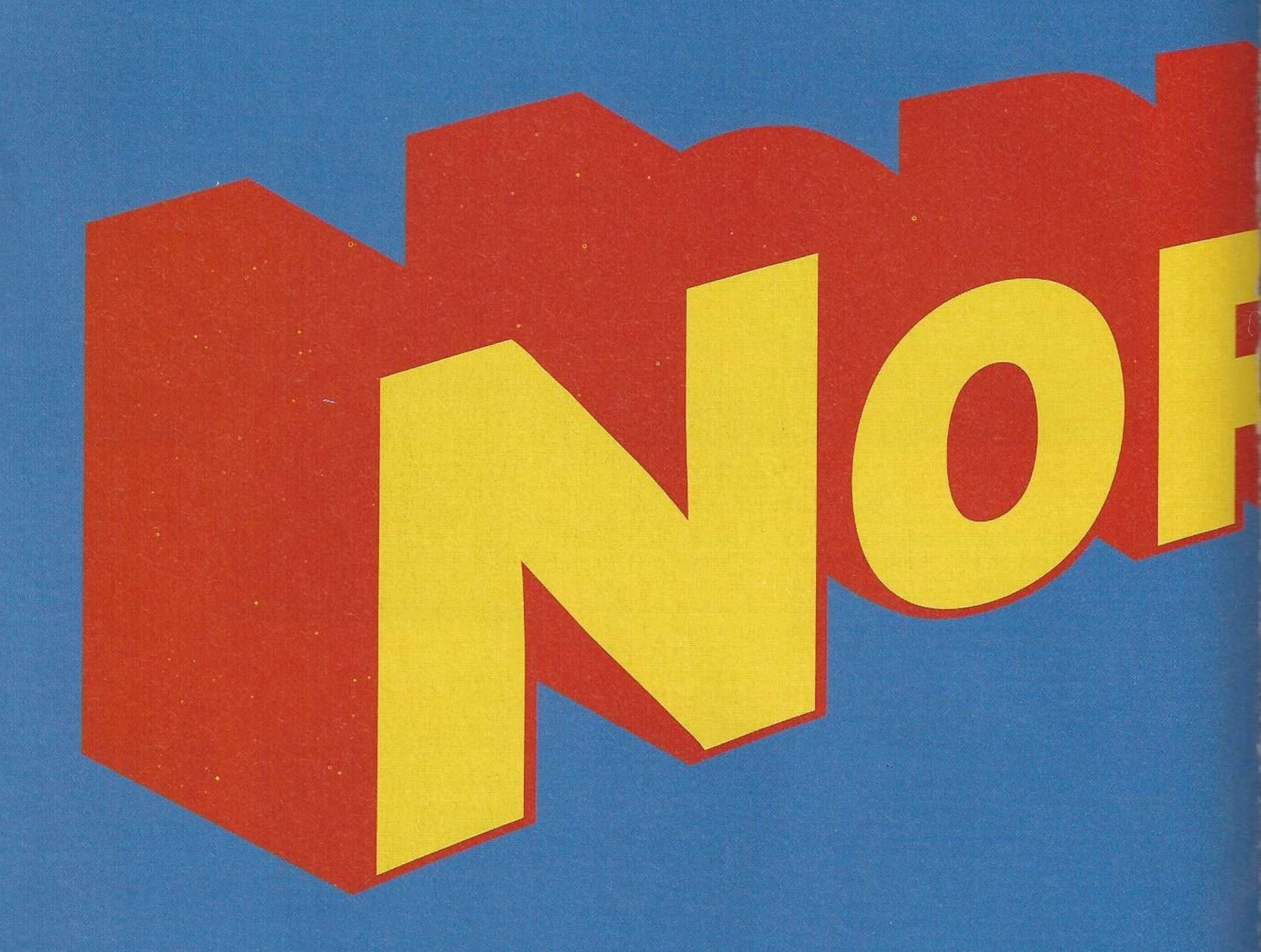


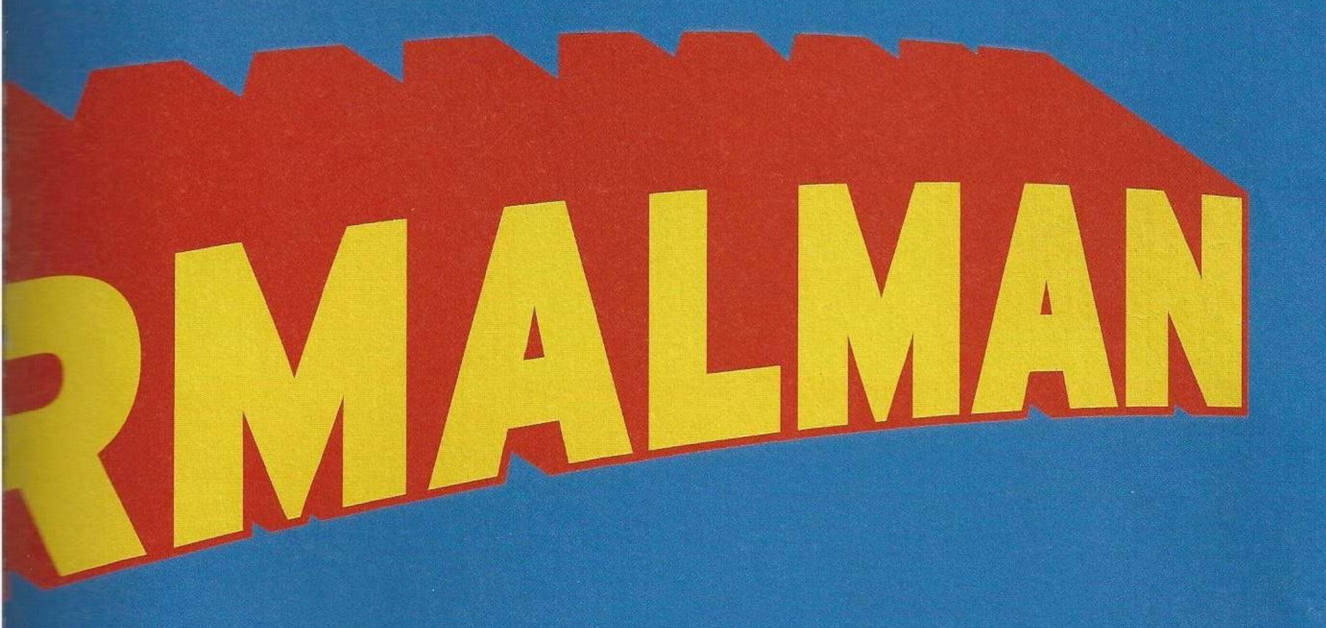
lagardere active



0 800 114 114 (appel gratuit) www.noos.com - Autres réseaux câblés : 08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn) www.solutioncable.org

*0,34 euro/mn




RMALMAN

LA REDAC EN FOLIE

Gen4 est en vacances. Où ça ? Eh ben, Issy !







12 juillet
Alors que Juliette,
la stagiaire, s'envole pour Bali, toute la fine équipe de *Gen4* décide de partir en vacances ensemble. A Bali ? Non, c'est ballot ! A Sartrouville ? Non, Cooli n'a qu'une carte orange "2 zones" ! Ils iront donc à Issy-les-Moulineaux, chez un voisin de la tante d'un ami de Khéridine. "Rendez-vous demain matin à 6 heures !"

13 juillet
Tout le monde est là, si ce n'est Loïc.
Il vient de chez lui en rollers, un groupe électrogène sur le dos pour son onduleur. Au cas où... Warcraft 3, c'est sacré ! Fab' fournit la voiture, une AX. Léo, Loïc, Cooli, Ana, Fab', Gary, Jérôme et Khéridine : ça fait huit... Pas besoin de mettre le chauffage, surtout par ce temps ! Ana est chargée de déchiffrer la carte. "Tout droit comme pour aller à la cafétéria Casino." Effectivement, cinq minutes plus tard, ils sont arrivés à bon port. Problème : leur place n'est libre qu'à 16 heures. Qu'à cela ne tienne ! Ils laissent leurs affaires là et retournent au bureau en tramway.

14 juillet
La tente est dressée,
la première nuit passée. C'est joli : des toilettes, on voit la rédac'... Léo n'a pas fait que des beaux rêves. Il s'est coincé les cheveux dans la fermeture Eclair du duvet de Gary. Du coup, Khéridine a dû lui raser la tête. Jérôme, lui, rencontre une jolie petite maquettiste au bal des pompiers. Il lui dit de passer à la rédac', ce qu'elle accepte. Mais au dernier moment, elle disparaît ! Pauvre Jérôme !

15 juillet
Même en vacances, on travaille.
Le courrier est transféré. Oh ! Une carte postale de Diego et Lazslo. Ils apprennent un nouveau métier avec... les compagnons de France.

16 juillet
Dans la tente voisine,
il y a un jeune couple de représentants en toilettes chimiques. Cooli, rédacteur en chef au grand cœur, s'y intéresse fortement. Non, pas pour le camping !

18 juillet
C'est la panique :
Fab' a disparu. Plus d'AX ! Le mystère s'épaissit lorsqu'une AX blanche, la même mais plus propre, vient se garer près de nos amis. Hagards, ils voient Fab', métamorphosé. Il ne répond plus quand on l'appelle. Il dit se prénommer Seb désormais. Pourtant, il est toujours SR. Vraiment bizarre, ce Fab' !

19 juillet
Alors voilà, Gary et Arnaud
tombent à l'eau. Qui reste-t-il ? Les autres. Gloups...

20 juillet
C'est le dernier jour.
Tout le monde est triste. Tels des adolescents devant se séparer de leur amour de vacances, ils jurent de se revoir. Qu'ils sont bêtes ! Ils bossent ensemble et viennent manger là tous les jours. A croire qu'ils n'ont pas eu de vacances...

14 août
Le bouclage touche enfin à sa fin.
A 17h43, tout doit partir à l'imprimerie, en Espagne. A 17h44, un coursier passe prendre le tout. Bizarre, un pied dépasse de l'enveloppe. C'est Ana qui veut partir avec.

15 août
C'est fini, le 158 est bouclé.
Relâche. Bilan de l'été : l'été, c'était l'été ? On n'est au courant de rien ici. Laurent de MCV revient tout bronzé, tout sourire.

21 août
La rédac' libère Laurent
qui a eu le temps de débronzer dans son cagibi. Y'a une justice !

25 août
Gen4 est en kiosque.
Nos compères font la tournée des lieux à la mode pour promouvoir la nouvelle formule : Gare d'Austerlitz, le rayon presse du Leclerc de Rouffiac... La tournée des grands ducs ! C'est beau l'été... Mais c'est fini...



"Le jeu qui vise juste" JVM

"Action et intelligence comme on en a rêvé" PS2 Mag

"CDS est attendu avec impatience" Gamekult

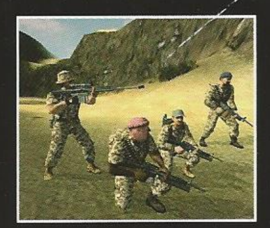
"Captivant et réaliste " PSM2

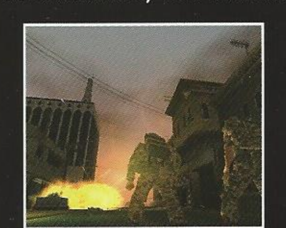
" Passionnant et immersif " PC Fun

DESERT STORM™

CONFLICT
DESERT STORM

Dirigez votre escouade à travers le désert. Faites preuve de génie tactique, de prudence et d'audace, vos hommes comptent sur vous !











PIVOTAL GAMES



PlayStation®2 XBOX™ PC CD-ROM

WWW.CONFLICT.COM